PREVIEW ENTRETIEN AVEC MŒBIUS SUR LES MONDES D'EDENA PAR NUMA SADOUL

KA BOOM

09

MAGAZINE DE BANDE DESSINÉE

MAI - JUILLET 2015
7,95 EUROS

Dossier

NICOLAS DE CRÉCY

Sommaire

YOSHIHIRO TATSUMI ◆ MATTHIAS LEHMANN ◆ INIO ASANO ◆ JUNJI ITO ◆ SEMPÉ ◆ PEYO ◆ VICTOR HUSSENOT ◆ ANGELO TODARO...

KABOOM N° 9 • MAI-JUILLET 2015 • TRIMESTRIEL • 7,95 € • DOM : 8,90 €
BEL/LUX : 8,90 € – CAN : 12,50 $CA – N. CAL : 1 050 XPF – POL/S : 1 150 XPF

L 11331 - 9 - F: 7,95 € - RD

EMBARQUEZ POUR L'ULTIME VOYAGE EN TERRE DU MILIEU™

PAR LE RÉALISATEUR DE LA TRILOGIE "LE SEIGNEUR DES ANNEAUX"

LE HOBBIT™

LA BATAILLE DES CINQ ARMÉES

© 2015 Warner Bros. Ent. Inc. TM Saul Zaentz Co. Tous droits réservés.

LE 22 AVRIL

EN DVD, BLU-RAY™ ET BLU-RAY 3D™

et à l'achat et en location en Vidéo à la demande sur la TV d'Orange

Vidéo à la demande

orange

20 minutes · RTL2 LE SON POP-ROCK · MGM · NEW LINE CINEMA

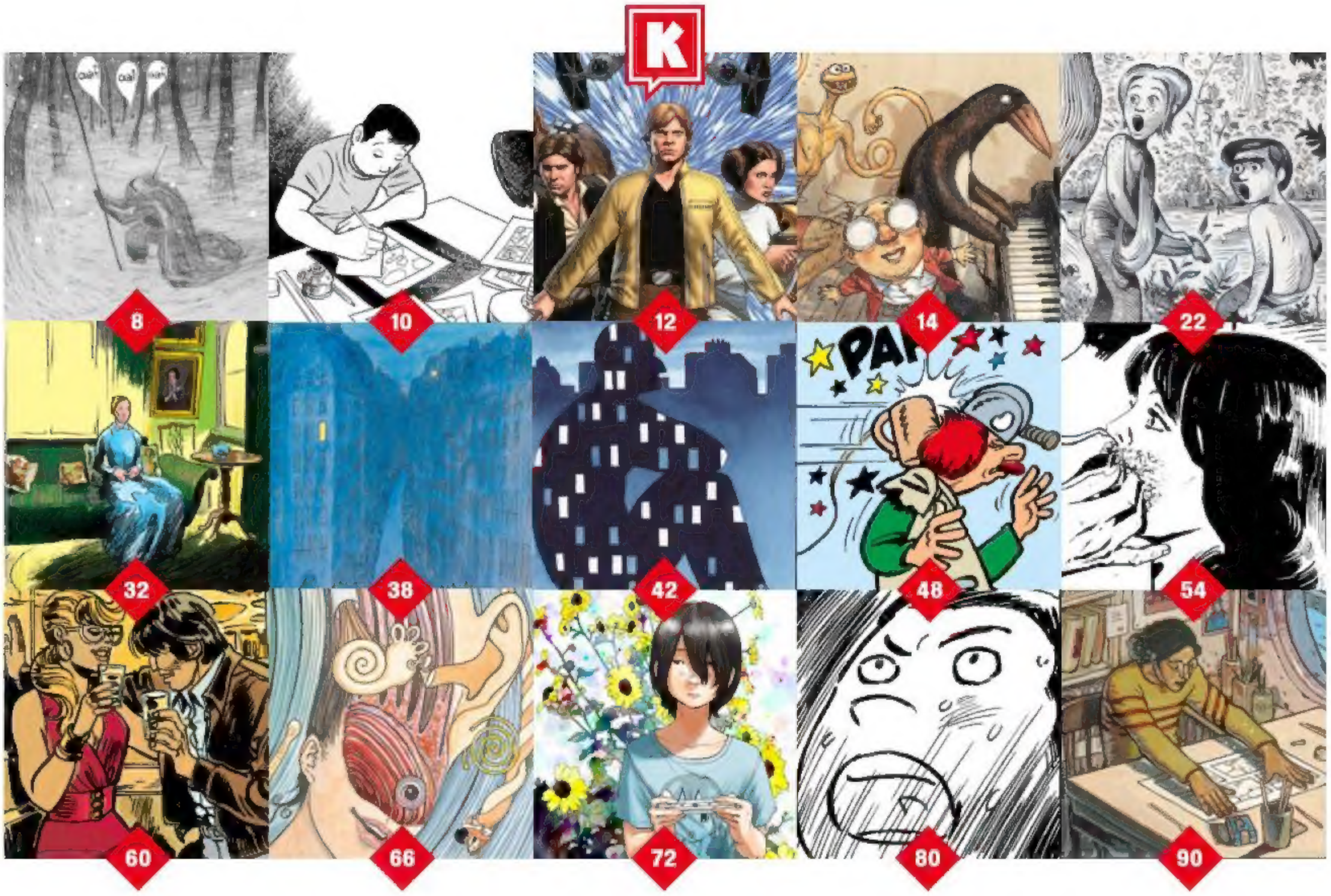
Vidéo à la demande pour les clients internet TV d'Orange. Tarifs et conditions sur orange.fr

KABOOM9

ÉDITO

Le printemps n'est habituellement pas la saison des fantômes. Et pourtant, ce neuvième numéro est baigné par les revenants. À commencer par Nicolas de Crécy, le virtuose au trait vibrant dont beaucoup pensaient qu'il ne referait plus de bande dessinée. À ses côtés se trouvent Matthias Lehmann, dont le dernier livre remonte à dix ans, Angelo Todaro, dont la carrière est cachée derrière les nombreux pseudonymes, Yoshihiro Tatsumi, l'inventeur du *gekiga* disparu en mars dernier, ou encore et toujours Mœbius, dont *Kaboom* ne se lasse jamais. Les fantômes, après tout, réfléchissent par nature au sens des images. **Stéphane Beaujean**

CODE-BARRES LIBRAIRES
9 791093 038087



SOMMAIRE

Tendances

8. FRANCE
F COMME FANTÔMES

10. JAPON
T COMME TATSUMI

12. ÉTATS-UNIS
S COMME STAR WARS

Magazine

14. NICOLAS DE CRÉCY
PORTRAIT DE L'ARTISTE EN MANGAKA

22. MATTHIAS LEHMANN
DOUBLE IDENTITÉ

32. SIMON GRENNAN
VALSES-HÉSITATIONS

38. JEAN-JACQUES SEMPÉ
DE LA LITOTE ET DE L'IMAGINATION

42. VICTOR HUSSENOT
TOUTES LES COULEURS DU SPLEEN

48. JOHAN ET PIRLOUIT
LA MAGIE AU POUVOIR

54. ANGELO TODARO
L'HOMME VOILÉ

60. VALÉRIAN
LE RÉVEIL

66. JUNJI ITO
JUNJITORROR MANGA !

72. INIO ASANO
DÉPROGRAMMER LE LECTEUR

Avant-première 2015

80. YOSHIHIRO TATSUMI
CETTE VILLE TE TUERA

90. MŒBIUS
LE MONDE D'EDENA

LA NOUVELLE SAISON COMMENCE LE 3 JUIN !

LASTMAN

Balak · Sanlaville · Vivès

« Une des BD que j'ai préférées ces dernières années. »
Lewis Trondheim

« La meilleure série télé que j'ai lue ! »
Jean-Pierre Dionnet

LA SÉRIE DE L'ANNÉE !

FAUVE D'ANGOULÊME 2015
PRIX DE LA SÉRIE

« Lastman est irrésistible. »
Paul Pope

« Brauo ! »
Jirô Taniguchi

« Un conte initiatique complètement foutraque et parfaitement sérieux. »
Numa Sadoul

© Bastien Vivès, Michaël Sanlaville, Balak – Casterman 2015

casterman

KABOOM9
www.kaboom-magazine.fr
5 passage du Chantier, 75012 Paris

DIRECTEUR DE PUBLICATION
Benoît Maurer
benoit@2b2m.fr

RÉDACTEUR EN CHEF
Stéphane Beaujean

RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT
Victor Maas

CRÉATION DE LA CHARTE GRAPHIQUE
Vincent Montagnana

RÉDACTRICES GRAPHISTES
Julie Dong, Christine Zhang

SECRÉTAIRES DE RÉDACTION
Jessica Binois, Audrey Génin, Élise Lejeune, Mathilde Helleu

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO
Martin-Pierre Baudry, Aurélien Estager, Jospeh Ghosn, Benoît Mouchart, Frédéric Poincelet, Daniel Pizzoli, Numa Sadoul, Nicolas Tellop

REMERCIEMENTS
Mille mercis à Sandrine Dutordoir, Kathy Degreff, Mathieu Poulhalec et Sylvie Duvelleroy, Hélène Werlé, Maud Beaumont, Emmanuelle Verniquet, Numa Sadoul, et toute l'équipe des éditions Cornelius.

VISUEL DE COUVERTURE
© Casterman 2015. Le présent ouvrage a fait l'objet d'une parution simultanée au Japon, aux éditions Shueisha, après une prépublication dans la revue Ultra Jump entre août 2014 et mars 2015.

COMMUNICATION/PARTENARIAT
partenariat@2b2m.fr
ABONNEMENT (p. 65) :
abo@2b2m.fr Tél. : 01 43 42 22 69

GESTION ET INSPECTION DES VENTES
Magali Parra, magali@2b2m.fr Tél. : 05 31 47 35 80
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de presse)

RÉGIE PUBLICITAIRE
M*I*N*T (Média Image Nouvelle Tendance)
125, rue du Faubourg-Saint-Honoré, 75008 Paris www.mint-regie.com
Directeurs associés : Philippe Leroy philippe@mint-regie.com Tél. : 01 42 02 21 62
Fabrice Régy fabrice@mint-regie.com Tél. : 01 42 02 21 57
Directrice de la pub : Lauréline Jouanneau laureline@mint-regie.com

Kaboom est édité par SAS 2B2M, 5 passage du Chantier, 75012 Paris www.2b2m.fr

Impression (imprimé en France - *printed in France*) : Imprimerie Léonce Deprez
Dépôt légal à parution - Commission paritaire : 0116 K 92155 - ISSN : 2264-9182

Distribution : MLP
Distribution librairies : Makassar • ISBN : 9791093038063

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi au magazine de tout texte manuscrit ou non, photo, document, dessin sous tout support implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Sauf accord particulier, ces éléments, publiés ou non, ne seront ni rendus, ni renvoyés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, au terme des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à leur utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations à but d'exemple et d'illustration », toute reproduction, intégrale ou partielle, fait sans le consentement de l'auteur, ses ayants droit ou ayants cause est illicite (alinéa 1er de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. Tous droits de reproductions et de traductions réservées, pour tous pays et tous supports. Tous droits réservés sur le matériel qui n'aurait pas fait l'objet d'une convention antérieure à la parution à raison de difficultés d'identification liées aux réseaux Internet.

MAUDOUX

SOURYA

FREAKS SQUEELE

Rouge

T.3

RETROUVEZ LE DERNIER TOME
DE LA TRILOGIE FREAKS' SQUEELE

Rouge

ROUGE T. 3 - *Que sera sera*

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE
LE 24 AVRIL

WWW.LABEL619.COM

D.R

COMME

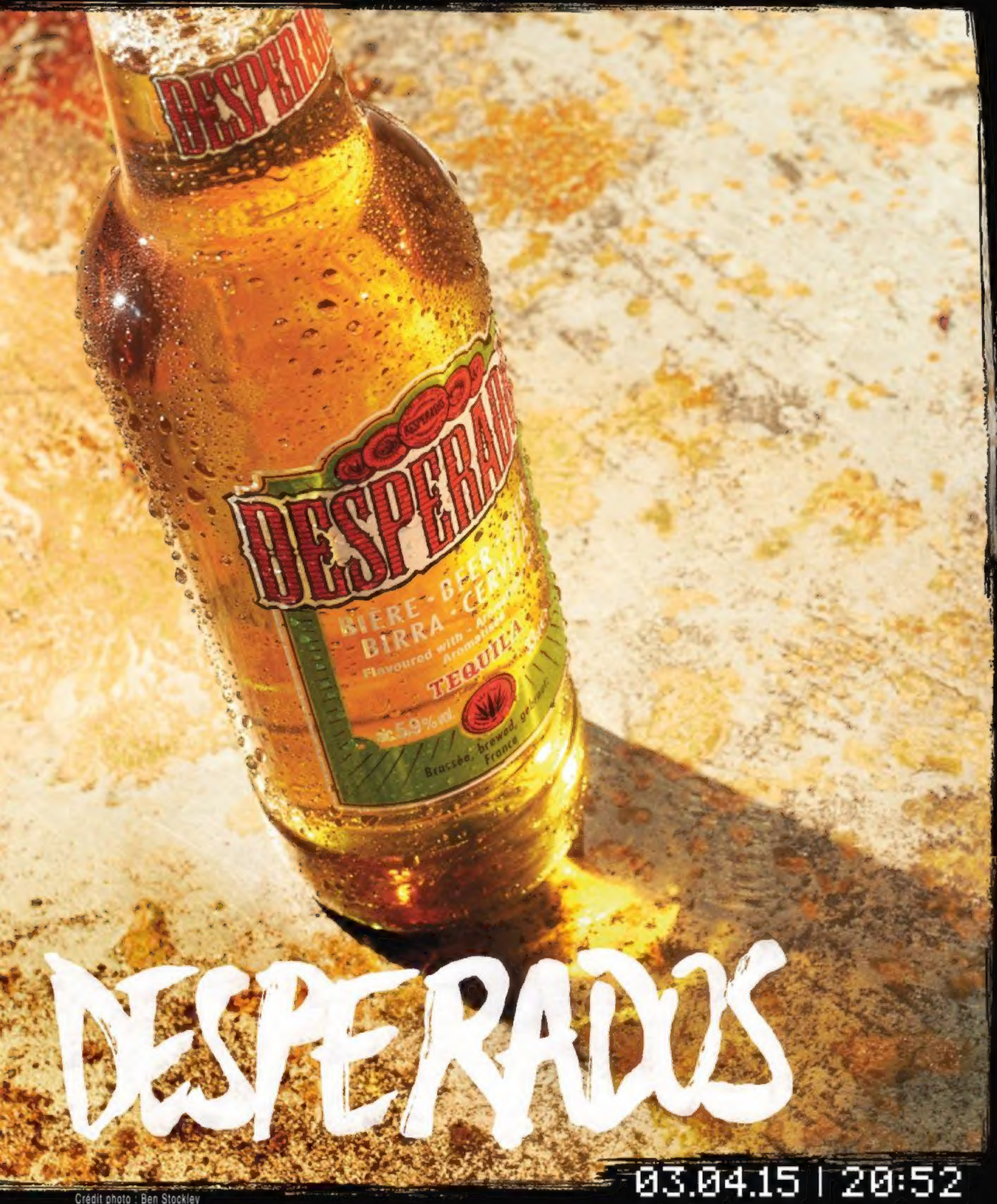
FANTÔMES

Deuxième édition pour le Pulp Festival, qui mêle avec intelligence bande dessinée et spectacle vivant...

L'exposition « Bandes fantômes », à l'initiative de Gwen de Bonneval (Professeur Cyclope) et de Philippe Dupuy, retient particulièrement l'attention : une collection idéale pour un musée fantôme imaginaire, soit presque 200 projets de bandes dessinées inachevés. Que l'on ne s'y trompe pas, les planches originales présentées, ô combien inédites, ne sont en aucun cas signées par des artistes sans œuvre. Franquin, Tardi, Mœbius, Uderzo, Chaland, Blutch, Serge Clerc, Trondheim, Brüno, et de très nombreux autres apportent leur pierre à l'édifice, réunion éphémère de trames dessinées qui n'ont jamais vu le jour sous forme de livres.

Pulp Festival (du 10 au 12 avril 2015) et exposition « Bandes fantômes » (du 10 au 26 avril), à La Ferme du Buisson, Marne-la-Vallée.

DESPERADOS



Crédit photo : Ben Stockley

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION.

© Eiko Tatsumi / Cornélius 2015

COMME

TATSUMI

Créateur génial et inventeur du *gekiga*, Tatsumi a disparu en mars dernier.

Yoshihiro Tatsumi a théorisé la toute première forme de bande dessinée dramatique et adulte de l'histoire du médium, permettant au Japon d'accroître rapidement son lectorat dès la fin des années 1950, bien avant l'Europe et les États-Unis, où la bande dessinée est longtemps restée cantonnée au statut de divertissement pour enfants. Et bien que Tatsumi et son *gekiga* n'aient pas rencontré à l'époque le succès, leur influence sur le milieu artistique et la création fut immédiatement colossale. Comme le soulignait Tatsumi, lui-même, lors de l'interview qu'il accorda à *Kaboom* en 2013 : « Aujourd'hui, plus personne ne fait du *gekiga*, ou plutôt, toute bande dessinée adulte peut être considérée comme du *gekiga*. » En un sens, son héritage est infini.

DESPERADOS

DESPERADOS VERDE

09.04.15 | 19:05

Crédit photo : Ben Stockley

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION.

COMME

STAR WARS

Un million d'exemplaires pour le retour de *Star Wars* chez Marvel. Un record !

Forcément, Marvel peut célébrer l'événement. Les collectionneurs, de leur côté, peuvent essayer de mettre la main sur les dizaines de variantes de la couverture qui ont aidé à gonfler le tirage de ce premier numéro. Dark Horse, l'éditeur à qui la licence a été retirée, aurait pu être beau joueur, mais a réagi tout autrement. Le 1er avril, laissant maladroitement penser à une farce, Dark Horse annonçait que tous les libraires qui accepteraient de déchirer et de lui renvoyer 20 couvertures du fameux premier numéro publié par Marvel recevraient un exemplaire de la nouvelle série *Barb Wire*, avec en bonus une couverture exclusive signée Adam Hughes. Cette dernière est d'ailleurs suffisamment explicite pour faire passer le message : on y voit Barb asséner avec conviction un coup de pied aux parties sensibles de son adversaire.

SIX-GUN GORILLA™

SIMON SPURRIER JEFF STOKELY

"Six-Gun Gorilla est l'une des histoires les plus originales et audacieuses que j'ai eu l'occasion de lire. Le dessin y est impressionnant et la narration incroyablement visionnaire. Son univers completement délirant en fait un livre dont vous vous souviendrez longtemps."

SCOTT SNYDER

(BATMAN, AMERICAN VAMPIRE, THE WAKE...)

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

BOOM! STUDIOS

ankama

SIX-GUN GORILLA originally published by BOOM! Studios, a division of Boom Entertainment, Inc. Six Gun Gorilla is ™ & © 2013, 2014, 2015 Boom Entertainment, Inc.

© Tous droits réservés. Le présent document est la propriété exclusive de son auteur et ne peut être diffusé, copié ou reproduit sans son autorisation préalable.

Nicolas de Crécy

PORTRAIT DE L'ARTISTE EN MANGAKA

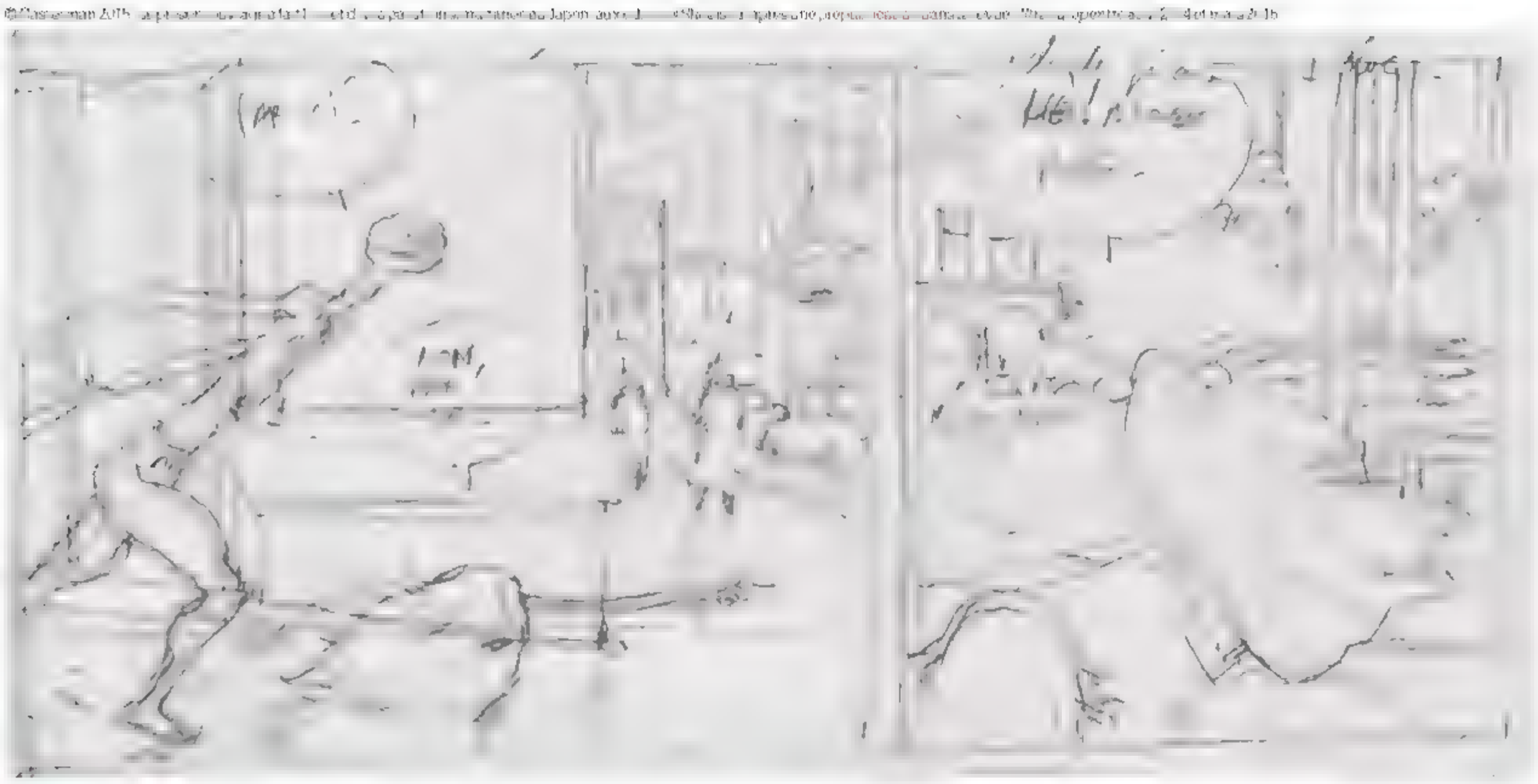
On pensait Nicolas de Crécy perdu pour la bande dessinée. Mais le voici qui revient par le Japon, où il a prépublié par épisodes, dans une revue mensuelle, *La République du catch*, un récit de 200 pages au format manga.

INTRODUCTION DE
PROPOS RECUEILLIS PAR

D'où naît l'attrait soudain de l'édition japonaise pour le travail de Nicolas de Crécy ? À cette question, les reponses sont multiples. Il rejaillit d'abord, depuis deux ou trois ans, une forme de curiosité des éditeurs de manga pour la bande dessinée franco-belge, et ce en dépit d'une première tentative d'importation, dans les années 1990, qui s'était soldée par un échec. À l'époque, les éditions Kodansha commandent à une poignée d'auteurs européens prestigieux quelques récits exotiques en vue d'enrichir leurs magazines et de tester la curiosité du lectorat. La greffe prend mal à cause des différences culturelles, tant du point de vue du travail entre auteurs et éditeurs que de celui du public. Aussitôt les premiers livres publiés, dont certains vont faire date, comme *L'Autoroute du soleil* de Baru, l'expérience prend fin. S'ensuivent vingt ans de gel. Mais le succès de la récente édition japonaise de *L'Incal*, de Mœbius (voir pages 90-98) et Jodorowsky, a changé la donne : la bande dessinée européenne intrigue de nouveau. D'autant que de nombreux professionnels voient dans la décroissance commerciale du manga la conséquence d'un manque d'innovation. Cette culture étrangère pourrait bien être un vivier de création où puiser de nouvelles idees, découvrir de nouvelles approches à même de régénérer un langage en voie de calcification. Après tout, l'inverse ne s'est-il pas produit en Europe avec l'arrivee du manga, venu bousculer au début des années 1990 les codes et le langage de la bande dessinée ? Parmi les quelques œuvres européennes qui ont été traduites au Japon ces dernières années, celles de Nicolas de Crécy comptent parmi les rares à rencontrer un franc succès. Pour quelles raisons ? Au moins deux. Tout d'abord, de Crécy incarne, dans l'imaginaire nippon, l'essence de l'auteur de bande dessinée, un créateur libre dont l'univers personnel n'obéit à aucune règle, et en aucun cas un artisan qui se conforme à des conventions editoriales. Si de Crecy parvient, ensuite, à capter plus facilement que ses pairs l'auditoire japonais, c'est aussi grâce à son univers peuplé de créatures baroques, qui apparaissent comme de lointaines cousines du fantastique *kawaii*. Un mélange d'exotisme et de familier qui permet au lecteur japonais d'accrocher plus aisement. Ce nouveau livre, *La République du catch*, a été commandé expressément par un éditeur japonais pour être prépublié en revue. Non seulement Nicolas de Crécy y déploie sa virtuosité graphique, conjuguée a la recherche d'outils adaptés au projet (ici, le lavis en noir et blanc), mais de surcroît, l'intrigue, reprise d'un ancien projet abandonné, envoie à l'aventure son lot de petits monstres tout aussi attachants qu'excentriques. Au passage, l'auteur en profite même pour faire bouger son écriture d'un pas de côté vers une mise en scène plus dynamique de l'action. Plus manga, diront certains.

NICOLAS DE CRÉCY

"Ce projet m'a intéressé car il permet de renverser les rapports habituels entre manga et BD."



Extrait d'une page de story-board de *La République du catch*.

Vous êtes resté plusieurs années à distance de la bande dessinée. Comment un éditeur japonais a-t-il réussi à vous faire changer d'avis ?
C'est peut-être la perspective de pouvoir changer d'environnement éditorial, et aussi parce qu'une telle demande de la part d'un éditeur japonais est exceptionnelle. Il y a eu un précédent au Japon en 1995, avec les éditions Kodansha et plusieurs auteurs français. Or, cette fois, il ne s'agissait pas d'une expérience éditoriale, mais d'une demande spécifiquement adressée à un auteur, pour une parution dans *Ultra Jump*, une revue importante au Japon. C'était donc difficile de refuser, même si c'est pourtant bien ce que je comptais faire ! J'étais dans un rythme très différent de celui de la bande dessinée, je cherchais dans d'autres directions ; dessin, peinture, écriture. Après réflexion, j'ai réalisé que ce projet m'intéressait car il permettait de renverser les rapports habituels entre le manga et la bande dessinee, en ce sens que les Européens sont de grands lecteurs de mangas alors que les Japonais ne lisent pas de BD. La bande dessinée européenne existe très peu au Japon, même s'il y a un marché qui commence à s'ouvrir. C'était donc l'occasion d'aller vers quelque chose de nouveau. Et puis, pour être franc, je n'avais pas fait de bande dessinée depuis trois ans et la narration par le dessin me manquait. La combinaison de ces deux facteurs m'a motivé, c'était quand même une occasion unique de s'exprimer d'une manière différente.

Comment est née cette nouvelle histoire ?
Il y a une dizaine d'années, je devais faire un court-métrage pour le studio 4 °C, qui n'a jamais abouti à cause de problèmes de production. Durant l'année et demie qu'ont duré les négociations, j'avais réalisé le story-board en intégralité, la recherche de personnages et de nombreux décors. L'idée, les personnages et l'ambiance me plaisaient beaucoup, et je voyais bien qu'il y avait là quelque chose à développer. Quand Shueisha m'a proposé de faire une bande dessinée pour *Ultra Jump*, j'ai donc repris la thématique de ce projet sous une autre forme. J'ai remodelé l'histoire et changé beaucoup d'élements. Les 30 premières pages qui plantent le décor et introduisent les personnages ont hérité du story-board initial et ont gardé un aspect cinematographique : les cases ont un format panoramique, il y a des plans de coupe entre les séquences… Ma première idee était de faire tout le livre sous cette forme. Mais avec ce système de découpage, la narration pouvait parfois paraître diluée, notamment dans les scènes d'action, et l'album aurait nécessité 400 pages. Je voulais en plus appréhender la grammaire du manga, avec une mise en page dynamique, ce qui reste à mon sens la caractéristique principale des récits japonais. Au final, j'ai quand même conservé un découpage sobre, mais qui offrait plus de variantes de mise en scene que les trois bandes en cinémascope d'origine.

Beaucoup de vos motifs se retrouvent ici, à commencer par le personnage principal, Mario, un homme minuscule, physiquement très proche du compagnon d'aventure de Salvatore. Vous poussez votre goût pour les méchants à tête de gentil jusqu'à faire du féroce Enzo un bambin. À l'opposé, Mario ressemble à un vieux comptable, tout à la fois lucide et immature. Il tient des propos si désarmants de naïveté qu'ils pourraient passer pour du cynisme dans la bouche d'un autre. Vous aimez jouer sur les oppositions.
Que la morphologie d'un personnage soit représentative de son tempérament ou de ses valeurs m'a toujours gêné. Ce manichéisme est ridicule. Inverser

"Je voulais appréhender la grammaire du manga avec une mise en page dynamique."

© Casterman 2015 - Le présent ouvrage a fait l'objet d'une parution simultanée au Japon, aux éditions Shueisha, après une prépublication dans la revue Ultra Jumpentre août 2014 et mars 2016

ces codes m'intéresse bien plus, et ici, par jeu, je pousse le procédé jusqu'à son paroxysme. C'est un risque car ce genre de décalage, apprécié du public européen, ne fait pas forcément partie de la culture japonaise, dont je n'ai pas une connaissance suffisante pour deviner comment cette mise en scène va être interprétée.

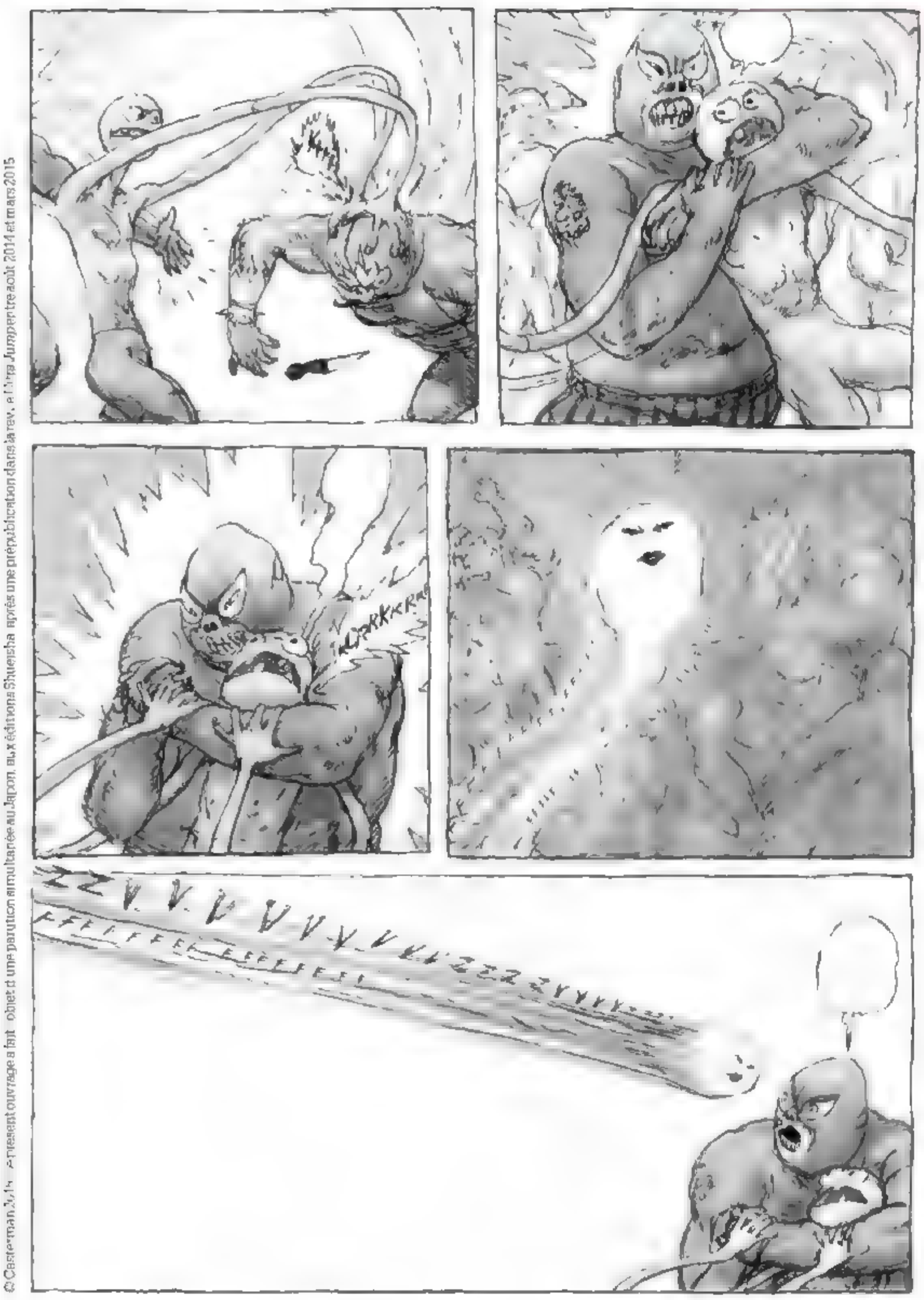
Sous la satire et le grotesque, vous développez un univers très noir. Un peu comme dans les comédies italiennes, on hésite chez vous entre le rire et les larmes. Partagez-vous cette vision de la vie ?

La comédie dramatique est ce qu'il y a de plus fort. Un film comme *Le Pigeon* de Mario Monicelli, *Le Fanfaron*, de Dino Risi, ou les films de Fellini, ont été pour moi des découvertes fantastiques grâce à ce mélange curieux, très humain. Ils montrent la réalité telle qu'elle est, très dure mais aussi mise à distance par l'humour. Cette manière de peindre le monde est pour moi primordiale. Je ne sais pas si cela se ressent dans mon travail. *La République du catch* est une farce. Cela dit, j'avoue que c'est encore frais : je viens juste de terminer l'album et, au moment où je travaille, je m'interdis l'analyse.

Une mise en page cinématographique, au début du livre, avec trois cases panoramiques par planche.

Je le fais six mois après : je relirai alors l'album et constaterai qu'il va dans une direction ou dans une autre.

Sous quelle forme avez-vous présenté votre projet au Japon ?
J'ai proposé un thème et un synopsis relativement proches du résultat final. L'intrigue, les personnages, les antagonismes étaient déjà en place. En temps normal, j'improvise à partir d'une trame de départ que je ne respecte pas. Mais là, je suis resté proche du script original que j'avais présenté aux éditeurs japonais, en sachant qu'ils tenaient à savoir précisément dans quelle direction l'histoire se dirigeait, et que trop de liberté prise avec le récit de départ les aurait sans doute déstabilisés. J'ai commencé par dessiner les vingt premières planches, et là, mon éditrice est intervenue sur la narration, pour signaler des problèmes de compréhension propres à la culture japonaise et me faire des propositions alternatives. Parfois, il s'agissait simplement de modifier légèrement un angle de vue qui paraissait peu clair. Sur les 35 premières pages, l'échange a été précis. Ce genre de dialogue était nouveau pour moi, et très intéressant. Mais comme *La République du catch* est réalisée avec une technique de dessin légère, contrairement à *Foligatto* ou au *Bibendum céleste*, refaire les dessins ne me gênait pas. Je n'en ai pas refait beaucoup, mais cela m'a permis d'apprendre énormément sur la narration telle qu'elle est pratiquée au Japon. Par exemple, l'espace entre les cases peut définir un temps. Plus l'espace est grand, plus le temps est long. Tout est fait pour que la lecture se déroule de manière fluide, que le lecteur ne se pose pas de questions sur le déroulement d'une action comme sur sa description. En France, on expose plus facilement la situation par le texte, l'approche est plus littéraire et repose moins sur l'action. Bref, j'ai dû me soucier de problématiques différentes de celles qui se posent en France. Et, au passage, j'ai appris à être plus fluide. Comme lors de cette poursuite entre deux personnages, qui a lieu dans une usine et s'étend sur une quarantaine de pages. L'action est alors très découpée, avec une lecture rapide. Cette fluidité caractérise ce que j'imagine être le manga.



© Casterman 2014 – Ce présent ouvrage a fait l'objet d'une parution simultanée au Japon, aux éditions Shueisha après une prépublication dans le Weekly Shonen Jump entre août 2014 et mars 2015

Certains mangakas recourent à la modélisation des décors (voire des personnages), à des effets spéciaux et à des choix de mise en page qui bousculent la narration, en vue d'une recherche constante de spectaculaire. Visuellement, vous êtes plutôt dans le contre-pied, avec une technique au lavis et des cases rectangulaires alignées en strips, sans même parler de votre univers singulier. Comment les lecteurs japonais ont-ils reçu *La République du catch* ?
J'ignore encore comment le livre a été reçu. Mes efforts pour construire un récit limpide, reposant sur l'action, m'autorisent à penser que je ne suis pas totalement dans le contrepoint. J'ai conscience de ne pas maîtriser, ni connaître tous les codes du manga. Les Japonais vont forcément éprouver face à cette absence de codes une forme d'exotisme. D'autant que je me suis interdit l'imitation sage et appliquée de l'esthétique du manga, telle que la pratiquent certains jeunes auteurs européens. Je n'y vois pas d'intérêt, les auteurs talentueux au Japon sont nombreux et je préfère conjuguer une certaine forme de grammaire propre au manga avec mon identité d'auteur européen. Ce qui ne veut pas pour autant dire que j'aurais refusé de travailler avec de la trame, par exemple.

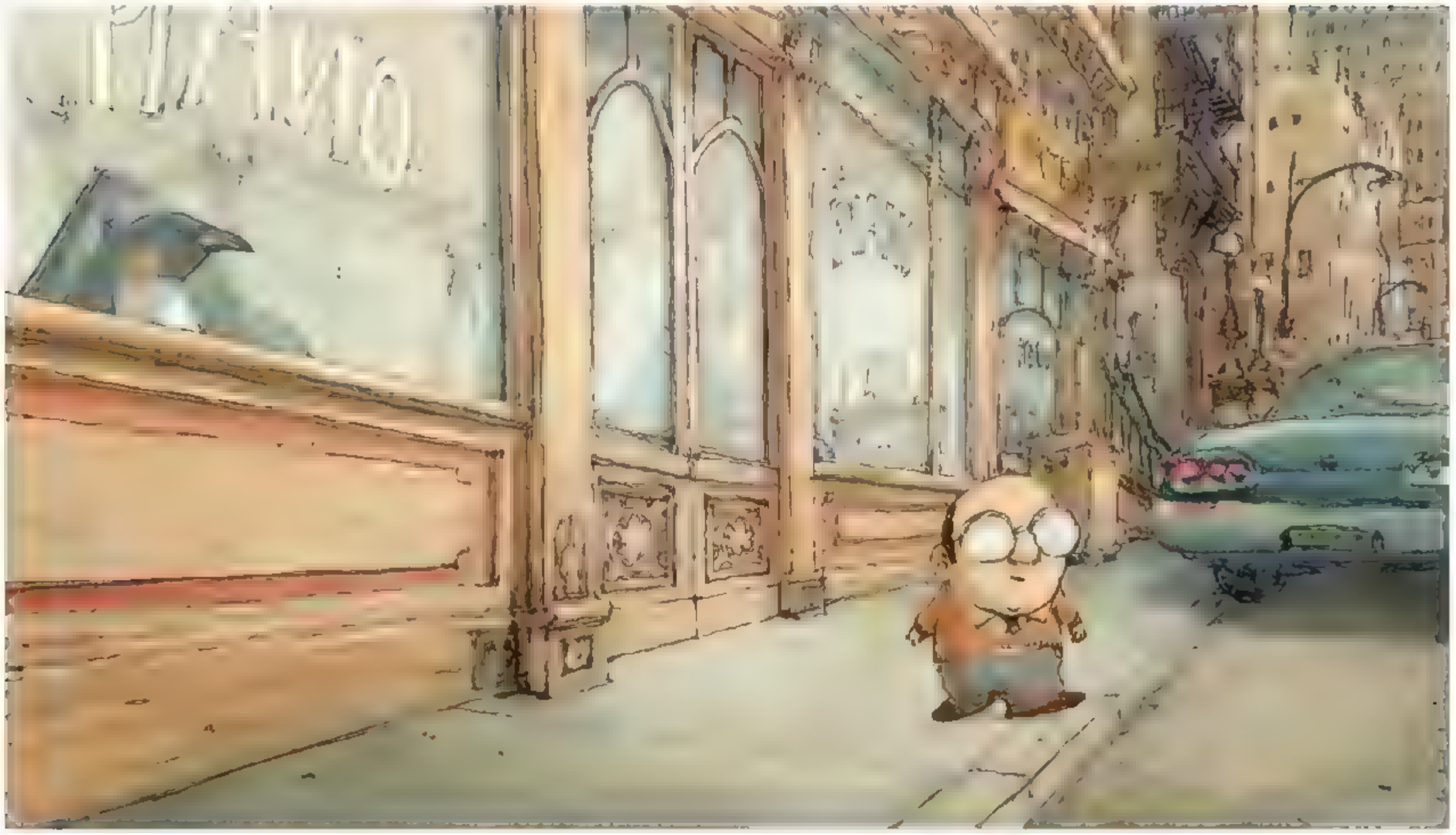
À GAUCHE
Un trait occidental mêlé à la grammaire du manga.

Justement, pourquoi ne pas avoir essayé la trame ?
Je m'y serais essayé avec plaisir si j'en avais eu le temps, ou cinq assistants comme c'est le cas au Japon. C'est d'ailleurs ce qui m'a manqué dans cette expérience : adopter le fonctionnement du mangaka qui travaille avec une équipe d'assistants. Au Japon, assistant est une profession qui n'existe pas en France. Travailler de cette manière m'aurait permis par exemple de déléguer les éléments de décor ou le travail des trames, un peu à la manière d'un directeur artistique. Mais en l'absence de ces moyens, je me suis replié sur la technique du lavis, qui permettait d'approcher le rendu des trames avec des valeurs de gris tout en conservant une grande rapidité d'exécution. En tout cas, la réalisation de *La République du catch* s'est avérée être une expérience ardue, car elle s'est déroulée en dehors de ce système japonais de travail collectif ; avec 216 pages à dessiner seul en dix mois, je devais fournir plus de 20 planches par mois, ce qui n'est pas une cadence habituelle pour un auteur européen. Quand on doit suivre le rythme d'une prépublication de ce type, on est assigné à residence avec l'obligation de mettre au point une discipline de travail spécifique pour produire de manière efficace. C'est pour cette raison que la vie des mangakas me fait froid dans le dos.

Vous a-t-on proposé de travailler sur des feuilles standards japonaises, avec les repères techniques indiqués en bleu ?
Non, mais j'aurais bien aimé. Comme mon écriture est rapide et spontanée, je me laisse guider par l'image, de manière désordonnée, et quelquefois, je me retrouve à rafistoler des planches quand le découpage ne fonctionne pas. Je vais alors chercher une case dans une page, une case dans une autre, et je recompose. Ces planches recomposées peuvent finalement paraître un peu bizarres, car elles ne sont ni de la même taille, ni homothétiques. Ces feuilles de travail japonaises m'auraient probablement aidé à être plus rigoureux.

Malgré ce rythme de travail soutenu, l'expérience a-t-elle été agréable ?

© Casterman 2015. Le présent ouvrage a fait l'objet d'une parution simultanée au Japon, aux éditions Shueisha, après une prépublication dans la revue *Ultra Jump* entre août 2014 et mars 2015



Oui, car j'avais oublié à quel point le dessin est soutenu par la narration. C'est l'histoire qui porte toutes les intentions, et le dessin n'est qu'un support de la mise en scène. Or, c'est principalement la mise en scène qui me passionne dans la bande dessinée, ce n'est pas le dessin. J'ai donc pris beaucoup de plaisir à mettre au point, une fois n'est pas coutume, un système graphique que j'ai appliqué à tout l'album. Au bout du compte, c'est assez reposant. Quand j'arrive le matin, je reprends le découpage réalisé la veille, et je me mets à l'encrer durant les premières heures de la journée, en me laissant porter par le simple plaisir du trait. C'est confortable car je sais exactement où je vais. En cela, la pratique de la bande dessinée a quelque chose de confortable, parce qu'il n'y a pas besoin de remettre continuellement en question son style graphique. J'ai donc passé un an sans me poser de questions autres que narratives ou en lien avec ce contexte éditorial nouveau.

Pensez-vous avoir bénéficié d'une liberté plus importante que celle généralement accordée aux mangakas ?
Oui, car les éditeurs japonais sont connus pour être le plus souvent directifs, au point de parfois jouer un rôle de coscénariste. Or, j'ai joui d'une telle liberté que j'en suis encore étonné. Comme mon univers est spécial et que je n'ai pas appliqué de codes narratifs spécifiquement japonais, l'éditeur se trouvait sans doute dans une position moins aisée que d'habitude. Passés les quelques échanges éditoriaux sur les premières pages, j'ai travaillé en toute liberté. Et une fois l'album quasiment terminé, nous avons eu un rendez-vous avec mon éditeur et le rédacteur en chef d'*Ultra Jump*, au cours duquel j'ai dû présenter, en les détaillant point par point, les 50 dernières pages, ainsi que la conclusion du livre. J'étais un peu anxieux, car à ce moment de l'écriture, il m'était difficile de revenir sur le récit, mais l'éditeur était convaincu. Et j'ai choisi une fin ouverte afin de pouvoir écrire une suite si la réception de l'album est bonne.

Concernant votre approche technique de la bande dessinée, on constate qu'à l'encrage, beaucoup de dessinateurs lancent leur trait en s'efforçant de maîtriser leur trajectoire : ils s'interdisent tout accident de parcours et procèdent même à des retouches

CI-DESSUS
Mario, le personnage principal du livre, et son ami manchot.

le cas échéant. La maîtrise du tracé et la perfection du contour ne font pas partie de vos préoccupations.
Pour moi, le trait doit être vivant. J'ai toujours du mal avec le tracé contrôlé, que je trouve triste à mourir. Dans beaucoup de bandes dessinées, le trait ne vit pas, il a un côté presque industriel. Je n'arrive pas à lire ces récits-là, avec les pleins, les déliés… toute cette codification. Si je dessine assez vite, c'est aussi pour pouvoir garder une vivacité dans le trait.

Mais n'est-ce pas en évitant l'étape du crayonné que vous pouvez l'obtenir ?
Je dessine la plupart du temps sans crayonné. Mais pour *La République*, je m'y suis remis, car n'ayant pas pratiqué la bande dessinée depuis longtemps, certaines séquences mettant en scène plusieurs personnages étaient difficiles à improviser. Je me suis donc remis à faire des crayonnés sur une feuille séparée, pour les retravailler ensuite sur la planche finale, à la table lumineuse. Trois ans durant, je m'étais focalisé

> *"Je masque mes défauts par des agrégats graphiques, mais je dois dire que j'adore ça."*

sur la création de grands dessins, où le système de composition demande moins de contrôle. En tout cas, passées les 70 premières pages, tout s'est décoincé. Et comme ces crayonnés étaient assez poussés, j'ai renoué avec le plaisir du dessin de bande dessinée, très différent de celui que je pratiquais.

Comment travaillez-vous vos grands formats pour les expositions ? Avez-vous la composition en tête ou improvisez-vous ?
Généralement, je me lance après avoir punaisé une feuille au mur, et quand j'arrive aux détails, je travaille au sol. Mais pour le reste, tout dépend de la situation. Dans certains cas, je sais à peu près où je vais car je m'appuie sur un document, par exemple une photo, pour construire mon dessin. L'architecture de l'image est alors posée, et je peux soit l'enrichir de nouveaux éléments, soit la recomposer en m'appuyant sur deux ou trois autres photos. D'autres fois, en revanche, j'improvise à partir d'un élément qui m'intéresse, un visage par exemple, et je construis le dessin autour. Mener à son terme un grand format avec cette méthode est plus compliqué car la composition doit tenir le coup. La construction se fait par étapes et commande une certaine réflexion, surtout lorsque certains éléments sont déjà installés. Parfois, j'ai le sentiment de partir dans une mauvaise direction, d'être au bord de l'échec, et je dois redresser la barre. Ce type de démarche me place toujours dans un équilibre précaire, à cause de l'incertitude, mais elle me permet aussi des découvertes. Dessiner de cette façon impose de tenir un rythme particulier ; je peux passer une semaine sur un seul dessin. J'ai procédé ainsi pour un dessin au pinceau de deux mètres de large. J'ai mis trois semaines pour le faire, et c'était une expérience passionnante.

> *"Je cours après des images fulgurantes que je visualise pour essayer de rendre l'impression qu'elles m'ont donné."*

Votre dessin à l'encre peut être très fouillé. Vous semblez partagé entre l'épure et la profusion de détails. Qu'est-ce qui motive l'un ou l'autre au moment de dessiner ?
Le récit, même si j'ai plus de facilité à créer une image fouillée. J'ai en effet un mal fou à rester sobre, car je réalise dans ces cas-là à quel point mon dessin peut m'apparaître tordu et mal posé. Je masque ces défauts par des agrégats graphiques, mais je dois dire que j'adore ça. Dans *La République*, tout le travail de hachures découle d'un pur plaisir du dessin.

L'architecture, omniprésente dans vos dessins, ne joue-t-elle pas également ce rôle d'agrégat graphique ?
Dessiner de l'architecture, c'est un peu pour moi comme des vacances graphiques : cela me semble plus facile à représenter qu'un personnage ou un visage. J'ai intégré le vocabulaire de formes des immeubles et des façades, c'est quelque chose que j'ai toujours aimé et dessiné. Je peux me montrer inventif et le résultat tient toujours, ce qui me détend et me permet d'avoir l'esprit ailleurs. Ce recours à

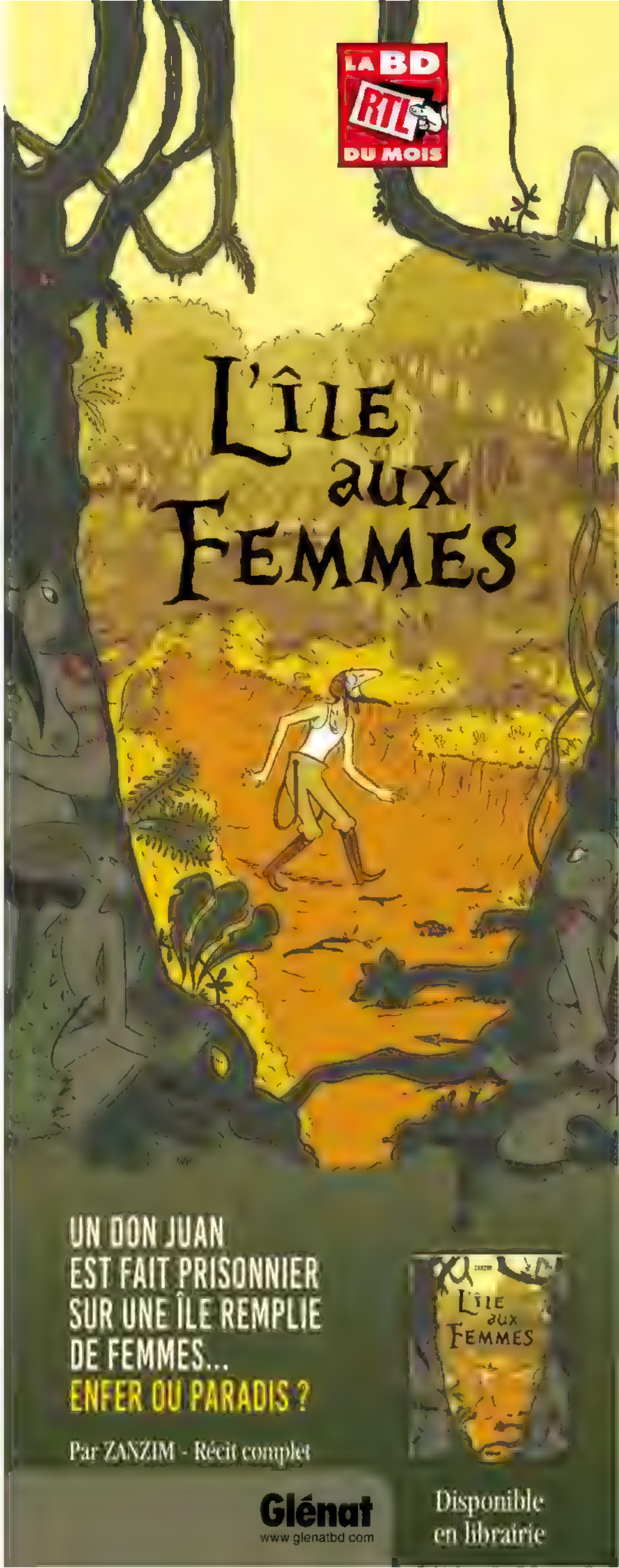
l'architecture, et donc à une certaine forme de « remplissage », me permet sans doute de contrebalancer cette peur de laisser apparaître le déséquilibre qui existe à l'intérieur de mon dessin. Comme une diversion graphique qui viendrait en masquer les faiblesses. Mais je le revendique : les faiblesses d'un dessinateur font aussi partie de son style.

Dans vos travaux en couleurs les plus élaborés, faites-vous des recherches au préalable ?
Non, chez moi, la recherche et la réalisation se confondent dans un même processus. Si je fais un dessin à l'aquarelle qui m'apparaît déséquilibré, je vais par exemple utiliser de l'acrylique pour couvrir une zone, ce qui va créer une nouvelle matière. Si le résultat ne me convainc toujours pas, je vais revenir avec de l'aquarelle, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le rendu me semble juste. Beaucoup de mes dessins sont le résultat d'accidents et me servent de laboratoire. C'est une forme de bricolage empirique, et il m'est parfois très compliqué de retrouver le processus qui a abouti à une image satisfaisante. Je fonctionne avec des images fulgurantes que je visualise, et derrière lesquelles je cours pour arriver à retranscrire l'impression qu'elles m'ont donnée. J'y parviens peut-être deux fois sur trois. Et quand le dessin est raté, je ne le recommence pas, je le jette.

Quels sont vos prochains projets ?
Je travaille sur un carnet de la collection *Louis Vuitton Travel Book*, à paraître en 2016, et je prépare la vente d'une vingtaine de grands dessins inédits chez Artcurial à la rentrée prochaine, mais ils seront d'abord exposés au Japon. J'aimerais ensuite me rendre totalement disponible pour essayer des choses qui ne soient pas guidées par des commandes ou des demandes extérieures. J'ai très envie de faire de la peinture, et pour cela, il faut s'y mettre à plein temps, pendant plusieurs années. Si je reviens à la bande dessinée, ce sera sous une forme de recherche beaucoup plus radicale que dans *La République du catch*. ◆

La République du catch *(Casterman)*

Un très grand merci à Nicolas de Crécy, ainsi qu'à Kathy Degreef, Nathalie Rocher, Philippe Morin, Masato Hara et Alain Peticlerc.



© Artes Sant Maria de Ripoll

Matthias Lehmann

DOUBLE IDENTITÉ

Le premier numéro de *Kaboom* mettait en avant Matthias Lehmann dans une interview croisée avec Chris Ware. Le Français, qui ne vend pas 1000 exemplaires de ses livres, vient à nouveau de publier un chef-d'œuvre.

Face à un sujet aussi sensible que celui de l'enfance maltraitée, quelle distance, quel supplement d'âme peut apporter la bande dessinée ? Comme Carlos Gimenez avec le récit autobiographique *Paracuellos* (voir *Kaboom* n° 7), qui revenait sur une jeunesse passée à l'orphelinat sous le franquisme, Matthias Lehmann répond avec *La Favorite* d'une manière personnelle et troublante. Il confirme au passage son savoir-faire pour créer des atmosphères équivoques, dont l'extravagance parfois folle ne gomme jamais totalement la réalité dans ce qu'elle a de plus âpre.

La Favorite, c'est donc Constance, ou Maxime, un garçon de 10 ans que ses grands-parents obligent à s'habiller en fille. Reclus dans une somptueuse demeure familiale, ignorant tout de son passé et de l'existence de ses parents, l'enfant passe le plus clair de son temps à jouer avec son chat et à fantasmer sur le monde extérieur. Le plus important, pour lui, consiste à ne surtout pas irriter sa grand-mère. Mais un jour, un nouveau gardien s'installe dans la propriété avec ses deux enfants. Redouble alors, chez le jeune travesti, une curiosité que ni la peur ni la violence des châtiments corporels ne peuvent plus étouffer.

Dix ans apres *Les Larmes d'Ézéchiel*, son précédent livre, et chef-d'œuvre méconnu que *La Favorite* devrait aider à redecouvrir, Lehmann parachève son écriture formaliste aux constructions de pages inventives. Une sophistication qui, chez lui, ne vise clairement pas à sidérer le lecteur par son caractère monumental, comme c'est le cas chez la plupart de ses confrères, Chris Ware en tête. Au contraire, chez Matthias l'écriture se veut inventive mais travaille essentiellement à se faire oublier, pour fluidifier la lecture et permettre l'immersion. La grande évolution stylistique de ce nouveau livre, surtout, tient au dessin, à cette manière de faire cohabiter dans une parfaite harmonie différents registres esthétiques (burlesque, semi-réaliste ou expressionniste), dans une même page, voire une même case, ce qui permet de niveler l'expression de la violence ou de passer en quelques traits d'un climat bucolique à une tension beaucoup plus forte. *La Favorite* affermit donc une écriture à la fois raffinee et

© Actes Sud Matthias Lehmann

Une confrontation nette de différents styles de dessin.

discrète, aux ambiances baroques mais jamais complètement déconnectées de la réalité. Une écriture qui fait de Matthias Lehmann l'un des auteurs les plus personnels de sa génération, et assurément l'un des plus fascinants.

Comment est née l'histoire ?

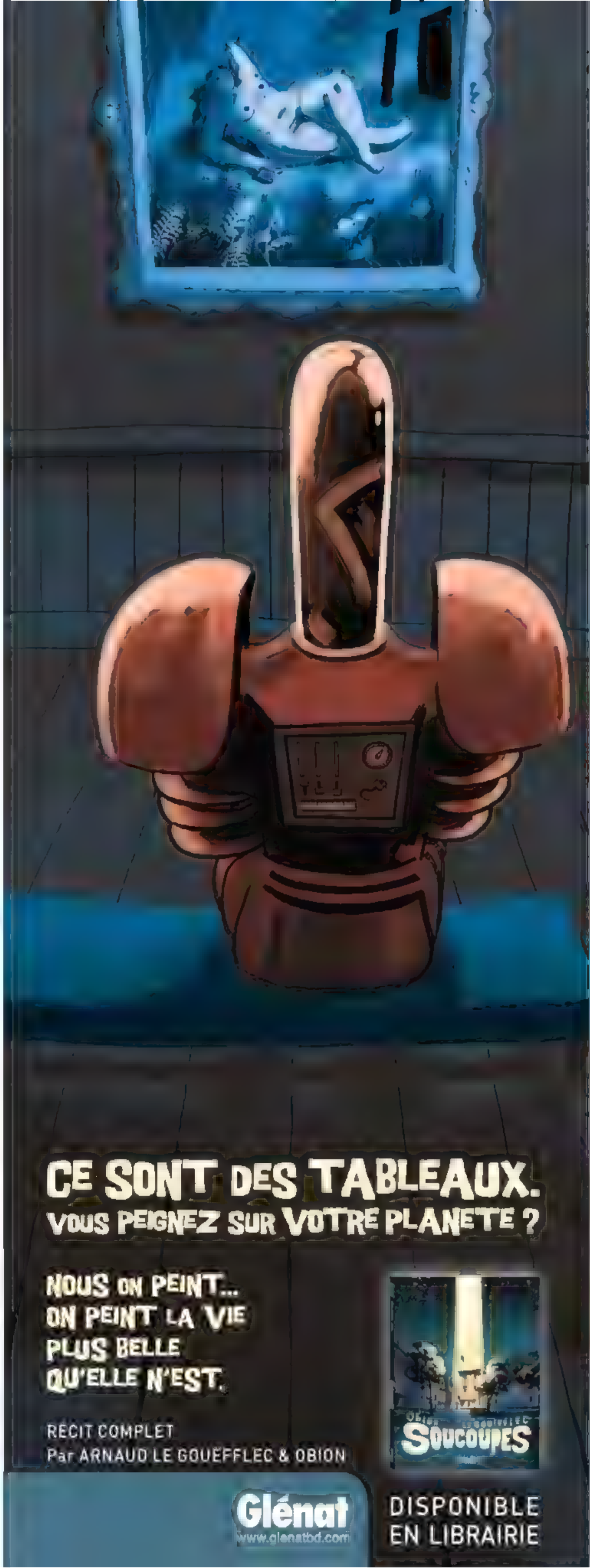
Pour moi, trois éléments sont préalables à l'écriture d'un récit : l'expérience, le lieu et les personnages. L'expérience, ce qui relève de mon vécu, est presque le prétexte qui va permettre aux autres éléments de s'imbriquer pour former l'histoire. Ici je voulais aborder le sujet d'un petit garçon perçu par les autres comme une fille depuis longtemps car moi-même, durant une bonne partie de mon enfance, j'ai souvent été pris pour une petite fille. À l'époque, je l'ai presque vécu comme une double identité forcée ; j'étais un garçon, mais à cause de la façon dont les autres me regardaient, je me sentais piégé dans cette dualité. Cette expérience assez douloureuse a probablement provoqué des blocages, mais elle m'aura également appris à m'affirmer face au monde adulte, car le fait de devoir dire aux gens que je n'étais pas une fille m'a donné une certaine assurance. La scène de la boulangerie (voir page 28, ndlr) est d'ailleurs assez significative et totalement vécue, la robe en moins. Bref, *La Favorite* revient sur ces sentiments-là et les transpose dans une fiction bien plus violente, proche du fait divers. Ici, l'enfant est contraint par sa grand-mère à se travestir et, étant issu d'un milieu aristocratique très rigide, il n'est pas question qu'il aille contre l'autorité. C'est finalement la rencontre avec d'autres enfants, issus d'un milieu plus modeste, qui lui fait prendre conscience de l'incongruité de sa situation. Je voulais montrer à quel point la définition fait loi, dans tous les domaines de l'identité. Pour moi la norme sexuelle et la norme sociale sont toujours très liées. L'enfant du récit est éduqué à se comporter en fille et à se considérer comme tel, mais il est aussi perpétuellement rappelé à ses origines sociales par ses grands-parents, alors qu'ils lui cachent par ailleurs tout de l'identité de ses parents. Le lieu qu'il m'intéressait d'explorer avec *La Favorite*, c'est la Seine-et-Marne. Je voulais mettre en scène les atmosphères de ma jeunesse dans la Brie, dans les années 1980, avec ce mélange entre banlieue et campagne, entre une bourgeoisie un peu vieillotte et une mentalité plutôt rurale. Une fois ces envies définies, j'ai essayé de dépasser l'expérience personnelle pour aller vers un sujet plus universel. C'est certainement pour ça qu'on bascule de la chronique familiale au fait divers.

Comment, à partir de ces motifs intimes, s'est construit le reste de la fiction ?

Le lieu s'est imposé tout de suite, resurgissant de mes souvenirs d'enfance : une immense demeure dans un village voisin de chez mes grands-parents paternels, à Tancrou, qui me fascinait, notamment parce qu'Alain Delon et Romy Schneider y avaient vécu. Le reste de l'intrigue s'est construit naturellement, par déduction logique, à partir des premiers éléments. Comme les grands-parents devaient vivre dans une demeure luxueuse, il fallait qu'ils soient issus d'une classe dominante. Et comme le travestissement devait être subi, l'oppression exercée par la grand-mère m'est apparue évidente. Le reste de l'histoire s'est construit un peu au gré des rebondissements, à partir d'éléments autobiographiques que j'ai recyclés, ou par associations psychologiques. Par exemple, le récit commence par cette phrase : « Enfant, le grenier de ma grand-mère me terrorisait. » Quand j'étais petit, comme beaucoup d'enfants je pense, j'étais très troublé par la maison de mes grands-parents. J'aimais m'y rendre, mais je ne pouvais pas m'empêcher d'être gêné par son

côté vieillot, hors du temps et plutôt sombre. Quant au grenier, je le trouvais carrément macabre, et si j'avais dû être puni une nuit entière dans cet endroit, comme le personnage du livre, je crois que je serais mort de trouille. Le secret familial qui pese sur toute la demeure et le motif de l'escalier sont également dérivés de mes souvenirs d'enfance, car mes grands-parents avaient également vécu le deuil d'un enfant en bas âge et, dans leur escalier, trônait le portrait de cet oncle décedé. La grand-mère, quant à elle, n'a rien à voir avec ma propre grand-mère, mais elle ressemble beaucoup à la dame de la cantine qui terrorisait les enfants de mon école.
À ces motifs intimes s'ajoute un certain nombre d'influences, venues notamment de récits cruels sur l'enfance, des classiques comme *Poil de carotte*, voire même *Les Malheurs de Sophie* – que j'ai relu pendant l'écriture du scénario ! – ou encore *Un enfant* de Thomas Bernhard, même si le contexte est très différent. Quant à l'atmosphere de ces grandes demeures où sommeille la lutte des classes, on a déjà comparé l'ambiance de mon récit au cinéma de Claude Chabrol. Je n'en suis pas très conscient lorsque je travaille, mais je dois reconnaître que son cinéma m'est très cher. La mécanique du basculement de la chronique familiale au fait divers est reellement un dispositif qui fonde son identité de cineaste. S'il m'influence plus que je ne l'ai soupçonné, ce n'est pourtant pas une reference à laquelle j'ai voulu consciemment m'adosser.
Si je devais citer un film particulier qui m'aurait accompagné pendant la réalisation de ce livre, ce serait *The Go-Between* de Joseph Losey (1971), avec ce personnage de gamin un peu perdu, aux liens familiaux troubles, issu d'une classe modeste, et qui essaie de s'intégrer à une famille riche qui le prend un peu pour le bouffon de service.

Pourquoi avoir situé *La Favorite* à la fin des années 1970 ?
C'est l'époque de ma naissance, mais aussi une période où les promesses retentissantes de la France de s'engager vers le futur et la modernité rencontrent une certaine forme de résistance, ou le processus grippe. Une époque post-pompidolienne. La Brie de mon enfance, en y réfléchissant bien, m'est apparue comme une enclave hors du temps.
Et j'avais envie de retranscrire cette impression-là. L'autre raison qui peut



© Actes Sud / Matthias Lehmann

En se rendant à la boulangerie, Maxime part à la découverte du monde extérieur.

langue est volontairement petite bourgeoise et maniérée. J'accorde toujours un grand soin aux dialogues, car ils jouent un rôle de marqueur temporel et social. Dans *La Favorite*, l'oralité permet de confronter deux époques et deux mondes différents. Le grand-père vouvoie son petit-fils comme il a été lui-même vouvoyé étant enfant. Une éducation passéiste et corsetée qui se confronte à la liberté de parole des enfants des années 1970, cette première génération qui succède à Mai 68, à un langage proche de celui que j'employais moi-même enfant. Le langage permet de donner du corps au récit.

Votre mise en scène ne cesse d'évoluer de livre en livre. Comment se passe la réflexion autour de votre écriture ?
L'Étouffeur de la RN 115, comme son nom l'indique, était très asphyxiant dans sa forme. Les pages ne montraient que très peu de blanc. Je m'étais imposé pour contrainte un montage de deux cases par page, qui découlait logiquement du format des cartes à gratter que j'utilisais pour dessiner. Pour l'écriture des *Larmes d'Ézéchiel*, j'ai eu envie de déconstruire ce dispositif, de m'appuyer au contraire sur le blanc de la page pour rythmer le récit. Pour moi, la bande dessinée, si je peux la comparer à la musique, ce n'est quasiment que du rythme. La rythmique structure tout, et la composition des pages, sans vouloir être pompeux, me fait presque penser à une partition : l'idée est traduite visuellement, et les enjeux sont lisibles de loin, avant même qu'on ne plonge dans la lecture en détail. La composition, la taille des cases, leur ordonnancement, indiquent beaucoup d'intentions. Je crois que cette obsession pour la composition rythmique de la page vient également de mon angoisse de ne pas maîtriser pleinement la relation entre le lecteur et mon récit. Je perçois parfois chez Chris Ware, que je lis attentivement et dont j'admire le travail (voir l'entretien croisé avec l'auteur dans *Kaboom* n° 1, ndlr) la même tentation de prendre le lecteur par la main – quoiqu'avec *Building Stories*, il semble clairement vouloir se défaire de ce tic. C'est malheureusement un travers dans lequel je tombe régulièrement, c'est pour ça que j'ai essayé de pondérer cette manie d'orienter la lecture dans *La Favorite*, où j'ai voulu être le

MATTHIAS LEHMANN

"Je voulais mettre en scène un affrontement de mes peurs d'enfant et des miennes"

expliquer cette volonté d'un ancrage contextuel si précis découle peut-être de mon besoin de tracer une chronologie plus ou moins définie des événements avant de me lancer dans l'écriture. J'essaie de faire attention au contexte historique afin de ne pas raconter n'importe quoi. Cette manière de travailler mon scénario à partir d'une chronologie a probablement, sans que je m'en rende forcément compte, une incidence sur la mise en scène ; comme si je voulais faire resurgir cette ossature à la surface de l'histoire. Le fait d'inscrire des dates précises, ou encore de choisir des noms qui me paraissent crédibles, me rassure sur la pertinence de mon propos. Dans le cadre de la fiction, j'ai besoin de sentir que tout ça fait sens.

L'oralité, dans *La Favorite*, est également très travaillée, précise dans son vocabulaire.
Je voulais projeter l'ombre du XIXe siècle à travers la voix du narrateur, dont la

QUINCAILLERIE
Moulinex
NEIDER
Bar Presse
Tabacs
Loto
LE PAYS BRIART
MAX PECAS TOURNE À SANCY-LÈS-MEAUX
VIe FOIRE D'ART D'ARTISANAT

BOULANGERIE
HARLOT

DING

Depuis qu'ils se sont installés près de Molien, il y a eu trois cambriolages à Ussy. Faut pas se demander qui est le coupable, hein?!
Ah,ça! Ils ne volent pas que des poules, n'est ce-pas, M. Lefrançois?

GULP.
oOOh! Comme elle est belle!
Tu veux bien m'épouser, dis?
HA HA HA HA H

moins directif possible. Après, je ne peux pas m'exonérer non plus d'une certaine recherche esthétique dans ces compositions, dans ma manière de surcharger parfois les noirs ou les blancs, de faire des pages à bords perdus, etc.

Votre style ne cesse d'évoluer autour d'une même esthétique, issue de votre travail à la carte à gratter. Pourquoi vous attacher au rendu, alors que vous n'utilisez plus ce support ?
J'ai commencé à expérimenter la carte à gratter par attachement pour la linogravure, medium que je pratiquais dès l'âge de 16-17 ans dans des fanzines autoproduits. J'admirais les graveurs expressionnistes, le tranchant de leur trait fait par soustraction de matière. En essayant la carte à gratter, je m'inscrivais en partie dans cette approche esthétique, avec en plus le plaisir du grattage et de voir évoluer mon dessin en direct, ce qui n'est pas possible avec la gravure, qui implique une étape d'impression. J'essayais également d'imiter Charles Burns, dont j'étais fan, sans réussir à reproduire parfaitement ses ombrages qui se terminent en petites pointes, si compliquées à dessiner. Or, la carte à gratter me permettait d'obtenir vaguement le même effet sans trop de difficulté. La découverte du travail de Thomas Ott, Marc Caro ou encore de l'adaptation de *Perdita Durango* par Scott Gillis et Art Spiegelman – livre que je considère aujourd'hui avec plus de circonspection – m'ont décidé à me lancer dans l'écriture d'un récit long à la carte à gratter, en l'occurrence, *L'Étouffeur de la RN 115*. Un projet que j'ai mis huit ans à accoucher. Durant ces huit années, j'ai aussi eu le temps de mesurer le coût humain de cette technique. Penser l'image en positif, la retranscrire en negatif sur un support qui est noir, effectuer le grattage du noir au cutter pour les ballons, les gouttières entre les cases, devient rapidement fastidieux. Sans compter les nombreux détails que cette technique incite à placer dans chaque case, c'est interminable.
Avec *Les Larmes d'Ézéchiel*, j'ai voulu simplifier le processus. Mais j'étais toujours incapable d'abandonner completement le procédé du grattage, par manque de confiance en moi et parce que j'avais l'impression d'être identifié à cette technique auprès de mon (maigre) lectorat. J'ai donc dessiné à l'encre noire sur du papier d'imprimerie couche blanc, assez épais. Une fois l'encre sèche, je la grattais ensuite par endroits. Malheureusement, l'encre noire adhérait mal sur le papier glacé, et parfois, un simple coup d'ongle pouvait raturer le dessin.
Pour *La Favorite*, je n'avais plus envie de m'embarrasser d'une technique de dessin aussi lourde. Et peut-être me sentais-je désormais assez sûr de moi pour ne plus me cacher derrière la carte à gratter. Outre l'aspect gravure, cette technique permet aussi de faire des corrections par grattage beaucoup plus facilement que sur un papier traditionnel. D'ailleurs, beaucoup d'auteurs très classiques ont dessiné sur des cartes à gratter blanches uniquement pour profiter de cet avantage. C'est sécurisant de travailler sur ce genre de support, car on sait qu'il sera toujours possible de revenir sur ses erreurs. Je me souviens même avoir vu des planches originales de Franquin réalisées sur des cartes à gratter blanches.
Avec ce nouveau livre, j'ai vraiment

© Actes Sud – Marie Lehmann

© Actes Sud - Marchal-Lehmann

l'impression de revenir au dessin, à la plume de surcroît, alors que je n'en avais pas touché une depuis plus de vingt ans. Mon dessin s'en est trouvé un peu libéré, mais pas complètement : j'ai encore besoin du crayonné, une étape qui m'est désagréable, à cause de la mécanique intellectuelle, du besoin de précision et de composition. C'est marrant, car beaucoup de mes collègues préfèrent l'étape du crayonné. Pour ma part, je préfère l'encrage. J'ai le sentiment que la création se joue à ce moment-là, avec beaucoup moins de pénibilité, moins de tension. J'ai toujours peur de rater le crayonné. Je déteste gommer, je déteste le geste, j'ai toujours peur d'abîmer la page car j'appuie comme une brute.

Comment avez-vous essayé de faire bouger votre dessin dans cet album ?
Je voulais rester dans une esthétique proche de la gravure, mais combinée à une forme de souplesse liée au dessin. Peut-être mon attachement à cette esthétique tient-elle au choc que j'ai ressenti, enfant, devant les cases en gravures sur bois du XIX^e^ intégrées aux bandes dessinées de *Philémon*, et à l'intérieur desquelles le personnage se promenait. J'étais persuadé que Fred les dessinait lui-même. La différence de style m'impressionnait. J'ai gardé une certaine tendresse pour l'idée que des personnages de bande dessinée puissent se promener dans un monde de gravure. C'est ce que j'essaie de faire dans *La Favorite*, à ma manière. Je voulais que le dessin évoque les bandes dessinées de ma jeunesse, en particulier *Pif Gadget*, ouvertement cité dans le livre, des dessinateurs comme Jean-Claude Poirier ou Gring, qui illustrait les jeux ou les labyrinthes et me faisait l'impression d'être un Sempé prolo. Je voulais également m'inscrire dans la tradition de ces grands illustrateurs jeunesse du XX^e^ siècle qui exprimaient une part d'obscurité. Comme les atmosphères d'Edward Gorey, son esthétique dix-neuviémiste, tout en étant plus rond. Il y a un choc des cultures graphiques chez Gorey que j'ai essayé de reproduire avec mes propres références, davantage liées à la bande dessinée. On peut également citer Chas Addams, avec cette omniprésence de décors très verticaux, qui parlent d'une époque où les maisons avaient plus vocation à illustrer le rang social qu'une réelle recherche de confort.

Votre dessin, plus qu'avant, conjugue plusieurs registres de dessin au sein d'une même page, réalisme et grotesque, dramatique et comique.
Le dessin s'adapte au sentiment exprimé dans la scène. Les personnages peuvent se déformer pour refléter l'angoisse de l'enfant. Quand, par exemple, à la fin du récit, le policier frappe la grand-mère sur la tête, le poing est énorme car il traduit la sidération de l'enfant devant cette scène. L'esthétique de chaque image tend vers un registre, réaliste, enfantin, grotesque, en fonction de la perception du personnage principal. Ce sont des outils de langage évidents pour beaucoup de dessinateurs mais que j'ai mis des années à assimiler.

Bibliographie :

L'Étouffeur de la RN 115

Les Larmes d'Ézéchiel

La Favorite

(Actes Sud BD)

Mille mercis à l'auteur, ainsi qu'à Thomas Gabison et Mélanie Bouzou

Toutes les images publiées ici sont des scans à l'état brut extraits du livre et des carnets de l'auteur

Simon Grennan

VALSES-HÉSITATIONS

Compatriote de l'écrivain britannique Anthony Trollope (1815-1882), Simon Grennan est l'auteur de *Courir deux lièvres*, d'après le roman *John Caldigate*. Il revient en détail sur cette tentative hardie d'acclimater à la bande dessinée un roman victorien méconnu.

PAR VICTOR MAA

« Qui a deux femmes perd son âme. Qui a deux maisons perd sa raison. » L'intrigant *Courir deux lièvres* paraît illustrer ce proverbe inventé qui ouvre *Les Nuits de la pleine lune*, d'Éric Rohmer, mais ce ne serait peut-être qu'une interprétation possible parmi de nombreuses autres. En choisissant ce titre pour la version dessinée du roman *John Caldigate*, Simon Grennan pourrait donner au lecteur une clé là où, précisément, Trollope avait pris soin de n'en rien faire. Résolu à vendre ses terres et à renoncer à son héritage, le flegmatique John Caldigate quitte l'Angleterre pour aller chercher fortune en Nouvelle-Galles du Sud. Il en revient quelques années plus tard considérablement enrichi, se marie et a un enfant, mais une femme que Caldigate a aimée lors de son périple, la mystérieuse Euphemia Smith, se manifeste soudain, prétendant être sa première et seule épouse. Accusé de bigamie, sujet sur lequel il convient moyennement de plaisanter dans les années 1870, Caldigate doit faire face pour rétablir la vérité, sauver son honneur et son mariage… Une question simple vient sans cesse perturber la lecture de *Courir deux lièvres* : quelle est au fond la vérité ? C'est bien toute l'ambiguïté de l'intrigue, et de l'écriture de Trollope en général, que Grennan essaie de transposer graphiquement, glissant à l'envi dans son adaptation (en supposant que le mot soit bien choisi) des scènes et des gestes dont le sens même, à l'image du récit, se révèle difficilement. Comme une quête à tâtons à la poursuite de l'entêtant « Peut-être » qui ouvre le roman original.

Comme est née l'idée de transposer Anthony Trollope en bande dessinée ? Pourquoi avoir choisi

SIMON GRENNAN

« Tenter de proposer un style qui se conforme précisément à une écriture a été un défi majeur et irrésistible. »

Courtesy Trevor Brennan / Les Impressions nouvelles, 2015

À GAUCHE
Trois angles de vue distincts pour montrer l'action sans permettre au lecteur de s'en approcher.

précisément *John Caldigate*, et l'avoir renommé *Courir deux lièvres*?
« Représenter » et « raconter », ce n'est pas la même chose. Entre les deux se distingue un ensemble de nuances qui m'intéressent, dans la mesure où elles changent la manière d'informer le lecteur. J'aime énormément les romans-fleuves du XIXe siècle, car mon appréhension des événements dépend essentiellement de la manière dont ils sont décrits. Comme je ne ferai jamais directement l'expérience de cette époque, c'est le style de l'auteur qui me donne presque littéralement une expérience de l'environnement où se situe l'action. Trollope fait partie des plus grands stylistes de la littérature britannique, à tel point d'ailleurs que les critiques décidèrent qu'il n'avait aucun style. Bien sûr, cela signifie seulement que son style était conforme aux attentes des lecteurs de son temps, ceux du XIXe siècle. Voilà pourquoi une adaptation graphique de son œuvre me paraissait être un défi formidable. Contrairement à Dickens, Flaubert ou Tourgueniev par exemple, qui sont emblématiques de cette époque, l'écriture de Trollope ne s'attarde pas en descriptions, n'immerge pas le lecteur dans un contexte clair. Ses intrigues se présentent très simplement, et en adapter une revient à sélectionner des actions à couper et d'autres à ajouter. Mais il fallait que je fasse attention à rendre graphiquement cohérent ce qui apparaissait soi-disant « dénué » de style dans le roman original. À partir de là, tenter de proposer un style qui se conforme précisément à une écriture a été un défi majeur et irrésistible.
John Caldigate est loin d'être le livre le plus connu de Trollope, le lecteur ne pourra donc pas confronter mon adaptation à d'autres déjà existantes. Il y a dans le roman original une information essentielle, à savoir que le personnage principal cache peut-être un premier mariage. Mais le lecteur ne connaît jamais le fin mot de l'histoire. Cela a été pour moi un défi supplémentaire dans la construction du récit, car il est peut-être « facile » pour Trollope de laisser des zones d'ombre, mais il m'est beaucoup plus difficile de ne pas montrer par le dessin tout ce que cette ambiguïté suppose.
Le titre de la bande dessinée, en français comme dans la version originale, est l'une des clés d'entrée dans l'intrigue. Le titre original du livre, *John Caldigate*, apparaît aujourd'hui profondément anonyme, bien qu'il s'inscrive dans la tradition des XVIIIe et XIXe siècles, où l'on éludait l'intrigue et les personnages en titrant les livres d'après le nom du principal protagoniste (*Daniel Deronda*, *Paméla ou la Vertu récompensée*, *Vie et aventures de Nicolas Nickleby*…). Le titre de Trollope associe l'univers du roman et le narrateur au personnage de Caldigate, ainsi sa trajectoire définit le livre dans son ensemble, alors que les héritiers modernes de Trollope, comme Joanna Trollope ou Patrick Gale, se servent tous deux des titres pour résumer et commenter ce qu'ils ont écrit. Le sous-titre du roman graphique, *Un roman de peu de mots*, s'inscrit pleinement dans cette démarche, à la fois pour assumer ce statut d'une bande dessinée qui se place du côté de la littérature, et aussi pour commenter le fait que le contenu est ici essentiellement visuel. Le titre anglais, *Dispossession*, n'a pas d'équivalent

La palette de couleurs très variée marque nettement les temps du récit.

exact en français. J'ai donc dû chercher une expression française et, fort heureusement, la question centrale du livre se trouve à la fois résumée et commentée par l'adage populaire « Il ne faut pas courir deux lièvres à la fois ».

Quels réglages avez-vous dû effectuer pour réaliser *Courir deux lièvres*?
Je voulais que le découpage, comme le trait, ne semble en aucun cas familier au lecteur de bande dessinée. Il s'agissait de parvenir à recréer une forme d'étrangeté propre au XIXe siècle anglais, en convoquant un ensemble d'éléments le plus souvent absents des bandes dessinées se situant à l'époque victorienne, alors même que leur présence aurait justement pu constituer l'un des avantages comparatifs du récit en images. Quand je vois, dans ces bandes dessinées qui se passent au XIXe siècle, le manque de sérieux dans la représentation des vêtements ou de la technologie… Mais quel ennui ! Que d'occasions ratées ! J'aimerais que le lecteur de *Courir deux lièvres* trouve le style du livre suffisamment étrange pour pouvoir se faire sa propre idée du XIXe siècle, et de la distance qui le sépare de cette époque – en espérant que ce soit pour lui une expérience palpitante. D'un autre côté, se servir du style pour maintenir le lecteur à distance n'est pas sans risques. Car il faut tout de même qu'il reste captivé par l'intrigue. Or, comme le style va d'emblée le repousser, il faut le divertir par d'autres moyens. Je m'y efforce alors en essayant de proposer une structure qui soit, bien que peu familière à cause de son ancrage dans le XIXe siècle, au moins cohérente et séduisante. Ce que l'on appelle en bande dessinée une séquence se trouve ici remplacé par différents types de « pulsations » ; ce sont des constructions dont les rythmes peuvent varier, mais qui sont toujours introduites par une distribution stricte des couleurs selon les lieux, les époques de l'année ou les heures de la journée, ainsi que par la constance d'un gaufrier de six cases par planche et par une rotation continue du point de vue autour de l'action. Ainsi, le lecteur peut associer différents rythmes à des éléments qui n'ont vraiment plus rien à voir avec le XXIe siècle – je pense notamment à des bribes de représentations théâtrales, mais aussi à la manière dont on pouvait à l'époque dessiner et penser le dessin. Le régime qui a été mis en place ici se veut à la fois inhabituel et inconnu, lié à une tradition passée, mais aussi flamboyant, entraînant, sans temps morts, car raccroché à des outils de langage plus contemporains !

Mais comment traduire par le dessin l'incertitude narrative qui caractérise l'écriture de Trollope ?
Le tout premier mot dans *John Caldigate* est « Peut-être », ce qui atteste du goût de Trollope pour la dérobade. Les lecteurs ne savent jamais ce que pense l'auteur ni de ses intrigues ni des faits en eux-mêmes. Les personnages expriment au sujet des événements, et les uns sur les autres, des opinions qui se révèlent contradictoires, ou qui se recoupent seulement en partie. C'est une méthode littéraire que l'on peut qualifier de « réaliste », car les informations ou les faits ne sont pas enfermés dans une réalité seulement définie par l'auteur : ils évoluent et changent selon les points de vue. L'une des « pulsations » visuelles qui structurent le livre provient de l'idée suivante : le lecteur de la bande dessinée doit sans cesse tourner autour de l'action, pour l'encercler dans une sorte de valse à trois temps. Il découvre ainsi à chaque case la scène, un peu comme un tableau, à partir d'un point de vue particulier, qui est choisi parmi trois possibles. Et, du début à la fin du livre, le raccord d'une case à l'autre repose sur le changement de point de vue, dans un continuum qui ne propose jamais de conclusion. Ce procédé confine à un enlisement, mais à la différence d'un découpage dynamique construit comme

> *« Le lecteur de la bande dessinée doit sans cesse tourner autour de l'action, pour l'encercler dans une sorte de valse à trois temps. »*

D. TM & © 2012 DC Comics. All Rights Reserved. URBAN COMICS pour la version française.

> *« L'univers visuel du livre est plein de vie, mais on ne peut en faire l'expérience qu'en restant à une certaine distance. »*

un story-board de film, cette narration monotone neutralise le lecteur, dans la mesure où elle l'empêche completement de trouver ou d'interpréter, derrière une action, une quelconque cle de comprehension de l'intrigue. Ainsi, les personnages principaux de *Courir deux lièvres* sont toujours représentes en pied, il n'y a aucun zoom. Le lecteur embrasse les scènes – il peut voir le detail d'un lieu de trois points de vue differents –, mais il n'est jamais assez proche de l'action pour vraiment saisir l'expression des visages. L'univers visuel du livre n'a rien de vague, il est plein de vie et assez marqué, mais le lecteur ne peut en faire l'expérience qu'en restant à une certaine distance, qui ne se réduit jamais et ôte de fait toute importance à certains details. Prenons l'exemple de l'une des choses dont j'ai cherché a m'eloigner : dans *Watchmen*, vers la fin du livre, il y a une bouteille que le personnage de Laurie examine minutieusement avant de la jeter et de la briser (voir ci-contre, ndlr). On se trouve alors face à une représentation à la fois impossible et indesirable dans *Courir deux lievres* : la trajectoire courte de la bouteille est montrée sur trois cases, qui correspondent au temps de lecture des récitatifs (on est ici en *slow motion*), et l'action se trouve fragmentée, retardée. C'est très précisément le genre d'effet que les règles mises en place dans *Courir deux lièvres* ont pour but d'éviter. En revanche, dans le roman graphique, la posture des corps, leurs mouvements implicites et leur gestuelle gagnent étrangement en importance, ce qui peut d'ailleurs rappeler les representations théâtrales du XIXe siècle.

Les mouvements des corps posent justement beaucoup question, et il est parfois difficile d'interpréter certains gestes, certaines expressions des personnages. N'y a-t-il pas un désir de laisser le lecteur dans le doute ?

À cause des partis pris visuels du livre, chaque action doit être divisee en plusieurs tableaux. Le mouvement permanent qui articule la lecture et le fait que le lecteur soit perpétuellement maintenu à une certaine distance de l'action favorisent la mise en valeur du mouvement sur le détail, de l'expression corporelle sur l'expression du visage. Pour cette raison, j'ai toujours prefere l'action à l'appréciation sensorielle. À la page 8 du livre (voir page suivante, ndlr), par exemple, la combinaison de la distance et du mouvement régulier m'invite à dessiner le jeune John grimpant à l'arbre, et non en train de sentir l'écorce sous ses doigts. Lorsqu'il se bat avec son père, c'est la lutte qui est montree et non pas la sueur qui perle sur son front. D'un point de vue théâtral, cette différence renvoie à deux approches antagonistes de la mise en scene : d'abord, la tradition du mélodrame en vogue au XIXe siècle, contre laquelle se construit ensuite le réalisme psychologique du XXe siècle, hérité de Freud, avec Stanislavski. Bien que l'usage contemporain

Tous droits réservés © Simon Grennan / Les Impressions nouvelles 2015

Mouvement figé, danse ou contorsion… une représentation parfois ambiguë des gestes.

du mot « mélodrame » renvoie un peu rapidement à une exagération vide de sens, la pratique de celui-ci au XIXe siècle recouvrait en fait un système sophistiqué de gestes qui procurait au public des émotions intenses. C'est à ce répertoire mélodramatique, aujourd'hui oublié mais diablement cohérent, que je me suis référé pour *Courir deux lièvres* – ainsi que pour mon prochain livre, sur lequel je travaille sans relâche… Avec ce système, je pense bousculer les habitudes de lecture, entre autres parce qu'il faut chercher les informations. Mais la continuité narrative et la vraisemblance sont maintenues tout au long du roman graphique, qui est pensé pour être visuellement systématique et introspectif. L'apparence des personnages, leurs changements de vêtements, le lieu, l'époque de l'année, l'heure où ils se trouvent, tout cela est travaillé sans relâche pour permettre au lecteur de situer l'intrigue à une date et dans un lieu précis. En posant les contraintes du livre, je devais me défaire de nombreuses mécaniques narratives, que je qualifierais de classiques, pour en utiliser d'autres moins courantes. Par exemple, il n'y a jamais d'éléments extradiégétiques : aucun narrateur n'annonce « Cambridgeshire, 1873 », « Pendant ce temps-là » ou « Trois ans plus tard ». Je préfère laisser le lecteur appréhender par lui-même le passage des heures et des saisons, pour qu'il voie que ces lieux ont chacun une palette de couleurs différente. De même, le personnage d'Hester Bolton a une garde-robe qui évolue au cours des cinq années que dure l'intrigue, mais elle garde une inclination pour les robes bleues et mauves. À la différence d'Astérix, elle n'habite pas un monde dans lequel ses vêtements apparaissent peints de manière indélébile sur son corps ou font partie d'une vaste garde-robe ne contenant que les trois mêmes tenues. On dit parfois que la représentation, à la différence des mots, ne permet pas d'exprimer des idées complexes. Je crois plutôt que nous n'avons pas vraiment l'habitude de reconnaître des idées complexes dans les images, mais que si un régime visuel systématique est mis en place, rien ne nous empêche de devenir attentifs à des signaux particuliers. Ainsi, non seulement tout devient clair au niveau de l'intrigue, mais en plus, le lecteur peut pénétrer un monde où ce sont le temps, la lumière, le mouvement et les traces de dessin qui cernent le langage, et non l'inverse. C'est pourquoi j'ai beaucoup aimé faire ce « roman de peu de mots », même si je reconnais qu'il peut surprendre certains lecteurs qui ont plutôt l'habitude d'assimiler des intrigues où aucun personnage ne vieillit, où le passé et le présent n'existent pas, et où personne ne change jamais de pantalon. ◆

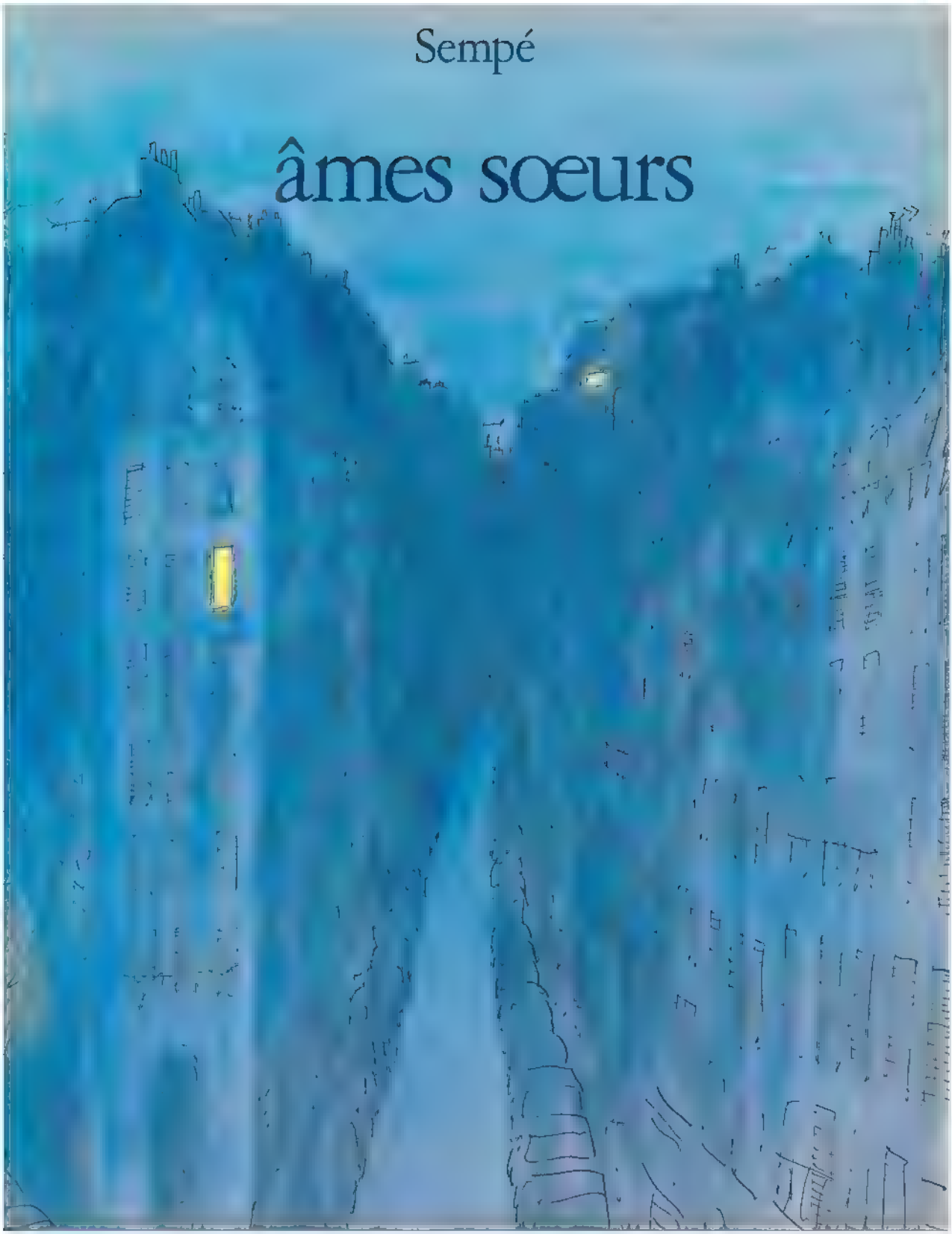
Courir deux lièvres, *de Simon Grennan (Les Impressions nouvelles)*
John Caldigate, *d'Anthony Trollope (1877, inédit en français)*

Un très grand merci à Simon Grennan ainsi qu'à Charlotte Heymans, des Impressions nouvelles, et à Louise Rossignol et Clémentine Guimontheil, d'Urban Comics.

© Sempé Éditions Denoël Paris 1998

Sempé

âmes sœurs



Jean-Jacques Sempé

DE LA LITOTE ET DE L'IMAGINATION

Un trait touchant, poétique et enlevé, qui fait merveille depuis plus d'un demi siècle Il y a quelques années, Sempe évoquait avec une remarquable justesse son travail d'auteur à distance de la bande dessinée

Créateur du *Petit Nicolas* en compagnie de Rene Goscinny, humoriste vedette de *Paris Match* et du *New Yorker* depuis de nombreuses decennies, Jean-Jacques Sempé (né en 1932 à Bordeaux) est sans aucun doute le dessinateur français en activite le plus respecté et admiré à travers le monde De manière plus souterraine il est aussi l'un des auteurs qui auront le plus influencé la génération que la critique qualifiait jadis de « Nouvelle bande dessinée ». A son propos sa copine Brigitte Fontaine (avec laquelle il a signé le recueil *Contes de chats* aux éditions Belles Lettres-Archimbaud) a écrit : « Tout le monde connaît les dessins de Sempé ; tout le monde ne connaît pas Jean-Jacques Sempé et c'est dommage : aimable et joyeux, le corps blond compact, la ritournelle facile, le contact agréable et nonchalant, le visage plaisant et tendre, *ecce homo*. Sa malice naturelle est celle des mignons garnements à la récré, celle des chats qui jouent jusqu'à un âge avancé Il joue avec tout ce qui bouge, tout ce qui trône, tout ce qui écrase Il s'amuse, son cœur se serre un peu, il flambe. La finesse et la précision de ses dessins frôlent la maniaquerie des miniaturistes Son art subtil est parfois cruel, jamais méchant. »
Sa visite à Angoulême, en janvier 2010, semblait d'autant plus naturelle que cette 37e édition du Festival international de la bande dessinée se déroulait sous la présidence de Blutch, qui signe parfois des dessins d'humour proches de l'esprit de Sempé Une exposition, conçue par Frédéric Pointet, réunissait cette année-là quelques œuvres de Gus Bofa, Chaval, Beuville, Fred et Sempé, entre autres, soulignant par l'exemple les liens de parenté qui rapprochent la bande dessinée et le dessin d'humour Une partie de l'entourage professionnel de Sempé s'était pourtant montrée hostile à mon invitation, sous le fallacieux prétexte qu'il serait fâcheux, voire compromettant, de mêler l'illustre graphiste à la réunion de famille des faiseurs de petits miquets Jamais sans doute la venue d un artiste en Charente n'aura suscité autant d'intrigues en coulisses Au cours d'un dîner à Montparnasse, je réussis finalement à convaincre Sempé que sa visite serait pour beaucoup de dessinateurs l'occasion de lui manifester toute leur admiration : « Que vous le vouliez ou non, vous avez fait des enfants parmi les auteurs de bande dessinée, lui dis-je notamment ce soir là. Personne ne vous oblige à les reconnaître, mais acceptez au moins qu'ils puissent vous témoigner leur affection ! » Grâce à l'appui de quelques proches Sophie Lombard, Michel Archimbaud et Brigitte Fontaine –, mais aussi grâce au soutien de son éditeur Denoël, Sempé vint à Angouleme

JEAN-JACQUES SEMPÉ

"Mon sens comique repose sur une forme de synthèse, d'approximation, voire de raccourci."

Il y retrouva son vieil ami Fred, à l'occasion d'un déjeuner où ils évoquèrent leurs débuts. Et il y fit la connaissance de son confrère Blutch, au cours d'un dîner que Sempe résumera avec humour : « On avait chacun une assiette mais nous avions commandé des plats différents. Au dessert, on nous a servi la même chose. Ça nous a rapprochés, finalement. » Son intervention en public, dans le cadre des Rencontres internationales, fut inaugurée par un incident avec la sécurité, qui demanda à l'artiste de bien vouloir éteindre la cigarette qu'il fumait sur le plateau avec l'insolence du gamin qui se moque encore et toujours des conventions adultes. Le mégot fut écrasé sur la moquette neuve dans un grand éclat de rire. Malgré ce geste punk et en dépit des réserves exprimées, Sempe accepta avec émotion le Fauve d'or d'honneur qui lui fut décerné, sous l'ovation unanime de la profession réunie au Théâtre de la ville d'Angoulême. La conversation que vous allez lire s'est déroulée le 28 janvier 2010 et porte principalement sur la question du dessin. On ne relèvera dans les propos qui suivent presque aucune anecdote, et très peu de bavardage. Il s'en dégage néanmoins une tentative de cerner l'indéfinissable charme d'un style inimitable et la force intemporelle d'un humour totalement irrésistible.

Pour qualifier votre dessin, vous aimez à dire qu'il repose principalement sur la litote. Pouvez-vous l'expliquer ?
L'essence même de mes dessins se résume à une sorte de suggestion. Rien n'y est ouvertement annoncé. Selon moi, un bon dessin est toujours impossible à transposer sous une autre forme. Ce n'est jamais la retranscription littérale d'un fait observé. Jamais. C'est au contraire une évocation d'atmosphère, une accumulation de détails naïfs, qui créent une surprise, une émotion ou une drôlerie. Mon sens comique repose sur une forme de synthèse, d'approximation, voire de gaucherie. Ce qui fait rire, c'est surtout une sorte de décalage volontairement maladroit avec le réel. Si je compare ce que je vis avec mes dessins, je dois reconnaître que c'est beaucoup moins drôle. Moins coloré, aussi...

> *« Dessiner des couvertures pour le New Yorker était un rêve auquel je n'osais même pas penser. C'était vraiment inespéré. »*

Vous n'avez donc jamais recours à votre carnet à dessins lorsque vous êtes à l'extérieur ?
Je n'ai aucun carnet sur moi, sinon mon carnet de chèques. À quoi cela me servirait-il ? Je ne vois jamais aucun sujet de dessin lorsque je me promène dans la rue ! Bien sûr, je peux observer une dame qui fait tomber ses courses par terre, un autobus qui passe, un monsieur qui court après son chapeau emporté par le vent... Mais toutes ces images ne m'inspirent jamais directement un dessin. Combien de fois suis-je sorti de chez moi en espérant trouver une idée ? Rien ne m'est jamais venu comme ça. Je fais, par ailleurs, très rarement des croquis sur le motif. Je n'aime pas ça. Ma mémoire visuelle n'est malheureusement pas très développée alors je fais peut-être mieux que me souvenir : j'invente. Les situations que montrent mes dessins pourraient faire partie de notre quotidien, mais ce sont en vérité des reconstitutions très imaginaires.

Vous emmagasinez donc une série de détails qui ressurgissent plus tard sous votre crayon...
Sans doute. C'est un processus très inconscient, à la fois laborieux et difficile. La création d'un dessin d'humour est une écriture au long cours. Je peux penser à un thème pendant des jours, des semaines, des mois, parfois des années sans trouver d'idée. Je n'y pense pas tous les jours, mais j'y pense souvent et puis un jour, je finis par trouver en crayonnant. Je fais alors beaucoup d'esquisses de ce même motif et je recommence inlassablement avant d'être satisfait. Je jette énormément et ma corbeille se remplit de dessins jusqu'à ce que je trouve l'expression qui me semble la plus juste.

Dessinez-vous tous les jours ?
Oui. Par discipline autant que par nécessité. Je reste en moyenne 8 heures par jour devant ma table à dessin. Cela peut être parfois plus long. Parfois moins. Je dois préciser que je réalise toujours plusieurs dessins en parallèle, ça me permet d'y revenir avec un œil neuf, et d'alterner les sujets.

Vous parlez de la nécessité de dessiner tous les jours. Celle-ci n'est pas seulement matérielle, n'est-ce pas ?
En effet. Le dessin est une activité très physique, et pas seulement pour la main droite : c'est tout le corps qui travaille. Alors il faut s'entretenir parce que c'est difficile, tout simplement ! Si on ne s'exerce pas tous les jours, on a du mal à se remettre au travail.

Devenir dessinateur était-il une vocation d'enfance ?
Pas vraiment. Je ne dessinais pas davantage que les autres enfants mais je savais quoi faire de ma vie. Je trouvais ça difficile mais je voulais apprendre à devenir dessinateur. Je n'ai jamais songé à la peinture. J'ai alors rencontré quelques professionnels, dont Chaval qui habitait Bordeaux comme moi. Comme tous les dessinateurs à qui j'ai présenté mon travail à cette époque, il m'a déconseillé de m'engager dans cette voie : « C'est une activité trop aléatoire, il vaudrait mieux que vous trouviez un métier plus raisonnable ! » Eh bien, c'est une recommandation que je fais moi-même aujourd'hui lorsqu'un jeune dessinateur vient me trouver : c'est le meilleur moyen de mettre à l'épreuve sa motivation. Un dessinateur acharné suivra son idée malgré le découragement que pourront lui inspirer les remarques d'un aîné.

Chaval ne vous a-t-il donc transmis aucun conseil ?
Si, bien entendu. L'un de ses conseils les plus précieux a été de me recommander la lecture du *New Yorker*, il pensait que ça m'aiderait à trouver une colonne vertébrale. La découverte de Saul Steinberg, entre autres, fut décisive. Mais les dessinateurs qui publiaient dans cette revue étaient tous d'un tel niveau que ce métier me semblait

encore plus inaccessible. Je reste aujourd'hui encore étonné d'avoir réussi à gagner ma vie grâce à mes dessins. À ce titre, je n'éprouve aucune amertume professionnelle !

Comment expliquez-vous que le dessin d'humour soit aujourd'hui moins présent dans la presse qu'à vos débuts ?
Peut-être les journaux privilégient-ils davantage aujourd'hui les informations factuelles au détriment de l'interprétation et de l'humeur ? Je ne sais pas. Il reste quelques dessins politiques, mais c'est tout autre chose. Le dessin politique est un commentaire de l'actualité alors qu'un dessin d'humour est beaucoup plus intemporel.

Depuis les années 1960, vous dessinez pour le *New Yorker*, qui privilégie toujours en couverture un dessin souvent déconnecté de l'actualité : qu'est-ce que votre travail dans ce magazine a changé dans votre vie ?
Avant de travailler pour le *New Yorker*, je ne parlais pas anglais… Depuis que j'y publie mes dessins, je dois avouer que ça n'a pas changé ! Plus sérieusement, dessiner des couvertures pour cette revue était un rêve auquel je n'osais même pas penser. C'était vraiment inaccessible. J'étais déjà allé à New York avant de recevoir la proposition de M. Shawn, mais mon expérience de la ville me semblait insuffisante pour pouvoir accepter une telle offre. Je m'en suis ouvert à lui et il m'a répondu : « Peut-être que vous ne vous en croyez pas capable, mais ce qui compte c'est que moi j'en sois persuadé ! » Je ne pouvais donc pas refuser.

Pensez-vous que les lecteurs américains ressentent un caractère français dans vos dessins ?
Mes dessins trahissent indéniablement le fait que je suis français – mes maisons américaines ne doivent pas être très ressemblantes –, mais ça n'a jamais semblé être un problème pour la direction artistique du *New Yorker* ! Voyez cette couverture où une petite fille joue de la flûte parmi les buildings : dans cette image, tout est exagéré et je suis sûr qu'aucun détail du décor n'est authentique. Elle est là, toute petite, dans un immense salon, à jouer d'un instrument délicat et, à l'extérieur, on ne voit que la ferraille de cette grande ville qu'est New York. On se fiche de savoir si les réservoirs sur les toits, les cheminées d'aluminium ou les tuyauteries d'immeubles existent vraiment ! C'est le contraste entre la lourdeur de l'environnement et la légèreté de la petite fille qui fait sourire. L'important, une fois encore, ce n'est pas l'exactitude : un dessin d'humour doit être le plus souvent vraisemblable mais il n'a absolument jamais besoin d'être réaliste.

© 2012 by Sempé Éditions Denoël, Paris

Je sais que vous n'aimez pas que l'on vous classe parmi les auteurs de bande dessinée. M'accorderez-vous pourtant de pouvoir dire que *Monsieur Lambert* est une bande dessinée et non un livre de dessins d'humour, dans la mesure où vous racontez une histoire dans une séquence d'images ?
Pour moi, ce n'est pas une bande dessinée, c'est une histoire dessinée. Mais je reconnais que la différence entre ces deux formes est très subjective. Je ne me reconnais pas dans l'approche graphique de la plupart des auteurs de bande dessinée : c'est vraiment autre chose. Ça ne m'empêche pas de considérer Hergé par exemple, comme un immense dessinateur.

Vous avez longtemps travaillé avec René Goscinny sur *Le Petit Nicolas*. Ce personnage vous manque-t-il parfois ?
Non, pas vraiment, même si je reste attaché à ces livres. Saviez-vous que René Goscinny s'est parfois inspiré d'événements de ma propre enfance pour raconter ces histoires ? Évidemment, René et moi-même avons cessé de travailler sur *Le Petit Nicolas* pour des raisons différentes. Lui, il est mort, malheureusement. Et moi j'ai travaillé sur d'autres histoires. Mais sincèrement, même si j'avais été capable de continuer cette série sans lui, je ne l'aurais pas voulu.

...transforming it.

Victor Hussenot

TOUTES LES COULEURS DU SPLEEN

En à peine quatre livres et une poignée de collaborations, Victor Hussenot a accompli un parcours d'une rare cohérence. Avec *The Spectators*, tout juste paru en anglais, il donne naissance à une forme poétique où se conjuguent avec bonheur la réflexion et la sensibilité

PAR NICOLAS TELLOP

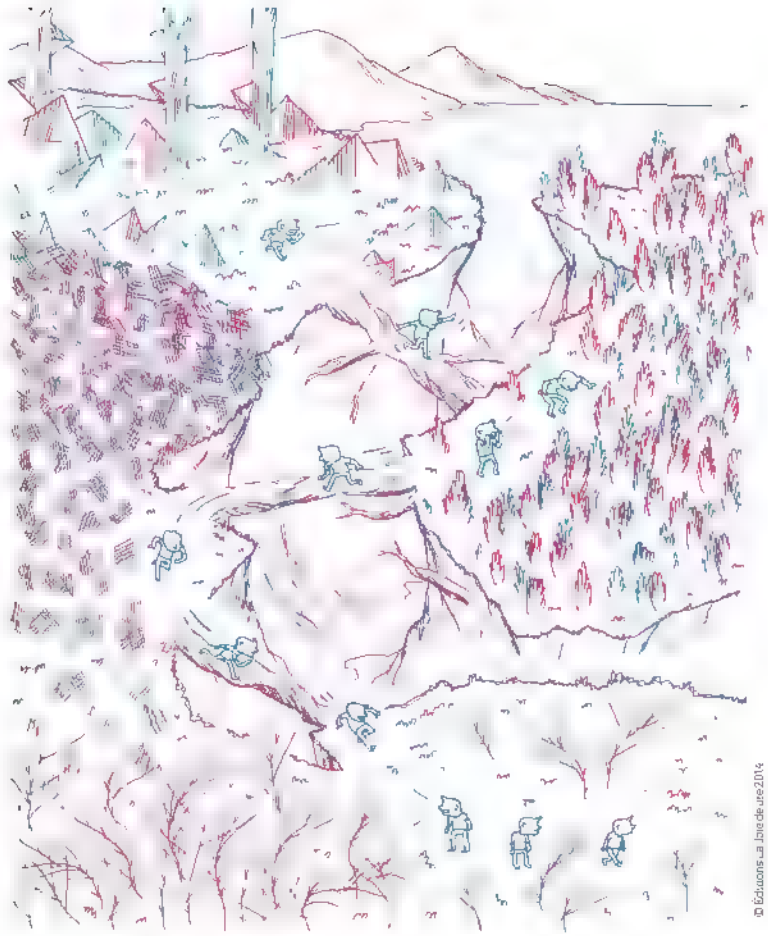
C'est d'abord l'histoire d'une montée en puissance de la couleur : dans *La Casa*, elle est absente et les traits noirs triomphent sur le fond blanc de la page ; puis le rouge et le bleu s'aventurent *Au pays des lignes* et dessinent de nouvelles perspectives ; *Les Gris colorés*, ensuite, chassent les mots et les signes de tous les phylactères pour laisser place à des nuances de couleurs qui expriment l'indicible ; enfin, *The Spectators* plongent leurs regards dans le prisme coloré d'une ville où les mirages se déploient, se mélangent et se confondent au milieu des dégradés du crépuscule. Mais c'est aussi une histoire buissonnière en dehors des chemins tout tracés du conformisme : le cadre de *La Casa* est brisé pour libérer les personnages de l'enfermement qui oppresse leur existence ; le *Pays des lignes* est sillonné de routes qui se croisent et se séparent : certaines aboutissent à l'impasse du quotidien tandis que d'autres s'étendent vers l'horizon sans cesse repoussé de l'imaginaire ; les chemins n'existent plus dans *Les Gris colorés*, à moins que ce ne soit ceux qui mènent confusément aux pensées et aux sentiments dilués dans l'incommunicabilité des êtres. Dans *The Spectators*, enfin, Paris devient une ville intérieure, un espace où se noue et se dénoue l'expérience de l'intime. À chaque coin de rue, le hasard donne l'occasion d'une rencontre avec soi-même, l'exploration d'une subjectivité aux innombrables dédales. C'est enfin l'histoire de Victor Hussenot, âgé de 30 ans et animé par la volonté d'utiliser la palette graphique comme un moyen de réfléchir sur soi et sur le monde tout en traçant sa propre route en dehors des modes et des dogmes.

Vos premiers travaux s'inscrivent-ils dans le courant de l'Oubapo ?

Non, car selon moi quelque chose se raconte vraiment dans *La Casa* et *Le Gaufrier* (un projet pas encore publié qui repose sur la répétition très stricte d'une grille à chaque page). Ce ne sont pas que des exercices de style, mais plutôt les amorces inconscientes d'idées que j'ai pu développer ensuite. La forme renvoyait déjà au fond, et inversement. *La Casa* et *Le Gaufrier* évoquent ma vie, en l'occurrence une rupture amoureuse en deux temps : *Le Gaufrier* parle de l'enfermement dans une même forme qui donne l'impression d'être coincé, alors que *La Casa* représente une manière de sortir et de briser le cadre de cet emprisonnement. À l'époque

VICTOR HUSSENOT

"Le but du livre est de s'interroger sur les stratégies qui permettent de sortir des cadres dans lesquels la société nous enferme en tant qu'individus."



À DROITE
Au pays des lignes : l'exploration d'un monde intérieur.

© Éditions La Joie de vivre 2014

je m'interrogeais sur le rôle de la case en bande dessinée, mais je n'avais pas encore lu Fred ou Winsor McCay, je ne connaissais pas leur travail sur la case, et heureusement, car sinon, je ne me serais sans doute pas lancé dans cet album. J'avais naïvement la conviction qu'il était intéressant de faire un livre complet sur cette question. Le lecteur qui ouvre un album traditionnel est obligé de suivre le parcours très rigide de la narration imposé par les cases. Je voulais bousculer cette routine en organisant les pages autour d'une, deux ou trois cases seulement, disposées de façon presque aléatoire. J'ai aussi été guidé par l'idée que les personnages vivaient dans la bande dessinée comme si c'était leur monde. Ils essayent de comprendre comment apprivoiser cet environnement. Le but du livre consiste finalement à s'interroger sur les stratégies qui permettent de sortir des cadres dans lesquels la société nous enferme en tant qu'individus. En cela, *La Casa* n'est pas vraiment conforme aux principes de l'Oubapo. La réflexion formelle m'amusait, c'est vrai, mais c'était surtout une façon de questionner le comportement social et psychologique de tout le monde, et le mien en particulier.

La plupart de vos bandes dessinées sont muettes. Pour vous exprimer, vous semblez accorder beaucoup plus d'importance aux images, mais aussi à la couleur.

M'exprimer par le dessin est quelque chose de naturel pour moi. Ce n'est que depuis mon dernier livre, *The Spectators*, que j'arrive à formuler plus concrètement mes idées avec des mots. Auparavant, elles prenaient beaucoup plus facilement corps avec le dessin, en particulier pour ce qui relève de l'inconscient. C'est très perceptible dans *Les Gns colorés*, où les phylactères ne contiennent aucune parole, aucun signe autre que la couleur. L'aquarelle vient alors retranscrire l'indicible et donner un sens aux émotions là où les mots n'auraient pas suffi. Je crois beaucoup à la couleur pour la bande dessinée. Il me semble que c'est un outil un peu sous-estimé. À mes débuts je l'utilisais souvent avant d'être rattrapé par la bande dessinée alternative. Comme je voulais m'inscrire dans cette mouvance, je me suis mis à travailler en noir et blanc avec *La Casa*. J'ai alors cherché des subterfuges pour m'exprimer sans couleur. La répétition et la déclinaison de plusieurs motifs, la création d'une sorte de répertoire de formes, m'ont alors permis d'exprimer du sens. Donc même si la couleur est techniquement absente, son langage se manifeste sous une autre forme. Cela pose la question de la technique. Pour moi, l'outil doit faire sens pour être efficace, et je pense avoir trouvé avec l'aquarelle le meilleur moyen de m'exprimer. Cette technique est subtile. J'y trouve une sorte de prisme, un vaste langage à explorer.

Justement, au fil de vos livres vous semblez vous émanciper de la case, du récit mais aussi de la ligne, qui tous finissent par s'effacer derrière l'aquarelle.

The Spectators représente une façon de me libérer de l'influence des autres dessinateurs. Et, comme dans *La Casa*, il s'agit de s'affranchir de l'influence d'une vie personnelle. Ne pas mettre de trait constitue une manière de sortir visuellement du prisme de la ligne – même si elle est là, il s'agit juste d'une codification différente. La couleur est donc une façon de rompre avec le modèle des éditions L'Association et de l'anticonformisme des maisons indépendantes que j'ai suivi quelque temps. Marc-Antoine Mathieu et beaucoup d'autres dessinateurs plébiscitent le noir et blanc parce qu'il stimule davantage l'imaginaire : c'est une réflexion juste, mais je trouve dommage de bannir la couleur sous ce prétexte. Évidemment, il faut faire attention aux effets de mode et aux effets de style, comme l'aplat ou les superpositions qui envahissent le monde de la bande dessinée et de l'illustration, et qui émanent d'une culture du graphisme propre aux écoles d'art. Mais je ne veux pas non plus m'interdire d'utiliser la couleur si j'en ai besoin, et si elle fait sens.

Dans *The Spectators*, vous ne cherchez pas à créer de véritables récits, mais plutôt des moments déconnectés les

© Nicolas Pitsaer - Sergeant Paper Gallery

À GAUCHE
The Spectators **- l'aquarelle comme saisissement d'un moment en dehors du temps et de l'espace.**

> **"Les images forment des idées, un peu comme des aphorismes dessinés, ou des séquences d'idées dessinées."**

uns des autres, comme des impressions recueillies au fur et à mesure…
Lorsque j'ai exposé les planches de *The Spectators* à la galerie Sergeant Paper, les gens me disaient avoir l'impression que chaque image fonctionnait indépendamment des autres, ce qui est un peu le cas. Même si j'ai fait en sorte que les images se suivent, chacune repose sur la retranscription d'un état. Lorsque je représente, par exemple, un personnage solitaire qui déambule dans les rues, il s'agit d'un prétexte à l'introspection. Je cherche alors à questionner et à saisir ce qui se rapporte à cette activité. Je me demande ce qui se passe à l'intérieur de lui, de moi, de nous, quand il nous arrive de nous promener de cette façon dans nos pensées. Cette réflexion fait naître plusieurs petites idées et combinaisons visuelles, et je choisis alors l'outil le plus à même de les transcrire : la structure bande dessinée et ses possibles déformations, la séquence et son pouvoir narratif, ou bien le dessin d'idée et sa symbolique. J'essaye de penser la bande dessinée non comme un récit mais presque comme un essai, quelque chose de philosophique. Je veux rapporter des impressions, des sentiments, des choses indescriptibles avec des mots. Même s'il y a des mots dans *The Spectators*, les images expriment beaucoup plus. Pour ce livre, j'ai d'abord couché indépendamment quelques pensées sur le papier avant de me rendre compte qu'elles étaient en fait reliées par le désir d'explorer la notion de subjectivité. C'est donc le sens que j'ai essayé de donner au livre. Je suis persuadé qu'on peut réfléchir avec le dessin. Je ne me prétends pas philosophe mais j'aime à croire en l'efficacité de la bande dessinée pour amorcer des réflexions et donner des outils alternatifs qui permettent de traduire des idées que les mots ne suffisent pas à exprimer.

L'existentialisme semble pourtant trouver sens dans vos livres. Vous développez des problématiques liées à l'identité, avec une dualité fondamentale entre soi et soi-même, soi et les autres, soi et la société…
Pendant que je travaillais sur *Une infinité d'autres*, un projet pas encore édité, je lisais *L'Existentialisme est un humanisme* de Sartre. Cela m'a donc naturellement imprégné, de même que les travaux de Camus comme *Le Mythe de Sisyphe*. L'existentialisme vise à créer du sens entre le discours et la manière de vivre, et c'est ce que je recherche plus ou moins consciemment : le fait de faire de la bande dessinée m'engage à créer du sens, et ce sens a des répercutions dans ma vie, je dois donc ensuite m'y tenir. Les deux fois où je me suis lancé dans *Une infinité d'autres* et dans *The Spectators*, j'étais en couple, et j'ai été amené à me demander si dans ce genre de relation, nous sommes encore nous-mêmes. Il arrive parfois que ce ne soit pas le cas. Je pense que cette frustration est au cœur de ces deux bandes dessinées. Or, pour moi, ce questionnement identitaire renvoie plus généralement à la confusion existentielle propre aux grandes agglomérations. La ville est représentative de ce que nous sommes. Elle se confronte en permanence à des rangées de fenêtres, de lumières, de portes et de gens. Et derrière ces façades se cache le mystère de l'activité humaine, de la même manière que l'apparence dissimule la vraie personnalité. Le terme « façade » renvoie d'ailleurs par son étymologie à la face,

To witness the whole performance... you must stay awake until dawn.

©Nicola Yoon, The Sun is Also a Thing, Hodder

© Mathieu Thespectateurs de « Victor Hussenot

À DROITE
***The Spectators* : les corps comme costumes de notre humanité.**

au visage, à l'ambiguïté du masque comme au rapport entre l'intérieur et l'extérieur. Protégé par la façade de son appartement, l'homme peut être lui-même, contrairement à la rue où il est exposé au regard des autres et où il se met en ordre de parade. À ce sujet, j'ai repris pour ma dernière bande dessinée une idée que j'avais déjà utilisée dans *Une infinité d'autres*, celle de personnages qui choisissent leur corps comme des costumes avant d'entrer en scène. C'est très caricatural, mais c'est l'idée : en changeant de corps comme on change d'habit, on devient un autre. Ce n'est peut-être pas un hasard si mes personnages ont souvent un nez pointu, comme les masques de la commedia dell'arte. Je vois la vie comme une sorte de jeu, une grande pièce de théâtre dans laquelle on doit choisir un rôle : celui qu'on nous propose ou celui qu'on ne connaît pas vraiment mais qui est le nôtre. Et puis j'ai beaucoup pratiqué plus jeune les jeux vidéo et les jeux de rôle : cela doit se ressentir dans mes bandes dessinées, qui sont construites comme des petits univers fantasmés. Cette idée est très perceptible dans *Au pays des lignes*, où le parcours des personnages est donné à voir à la façon d'un jeu de plateforme baroque, ou même dans *The Spectators*, où la ville dessine un labyrinthe à parcourir. Là, le but du jeu consiste à trouver le bon chemin à emprunter, et en filigrane à trouver la femme que l'on cherche. Il y a d'ailleurs un moment dans le métro où les femmes arrivent comme des cartes sans cesse redistribuées. Toute la difficulté du jeu réside dans le masque des apparences et dans leur interchangeabilité : il est très facile de se tromper. Je m'interroge donc sur le rôle que je joue lorsque je suis seul, et sur celui que je joue lorsque je suis en couple : est-ce toujours moi ? Lequel suis-je vraiment ? Je crois que si je mets cela en scène, c'est pour trouver qui je suis. Et plus ça avance, plus je me trouve.

Vous mettez souvent en scène l'errance d'une façon très mélancolique. Vous auriez pu donner comme sous-titre à votre œuvre « Le Spleen de Paris ». D'autant que la subjectivité du regard semble fonctionner comme un moyen de tordre la réalité, comme s'il s'agissait de saisir autre chose derrière la ville, à l'image de l'un des personnages qui voit surgir une montagne au détour d'une rue.

> ***« Je crois que ce sera le prochain enjeu de la bande dessinée : prouver que le médium est capable de penser, et pas seulement de raconter des histoires. »***

Je partage avec certains auteurs de ma génération un spleen de l'urbain qui nous amène à percevoir dans la ville autre chose que de simples habitations. Je suis très attaché aux lieux et à l'incarnation des choses inertes. Ils représentent des moments de temps, des instants de vie passés, et lorsque ces moments de vie s'incarnent en un lieu, c'est comme s'ils devenaient vivants pour toujours. Ce souci est présent dès *Le Gaufrier*, où le personnage reste statique de planche en planche, victime d'un environnement qui change. Je voulais raconter l'histoire d'un individu qui ne peut pas faire autrement que de vivre dans le monde qui lui est imposé. Un lien peut être fait avec *Building Stories* de Chris Ware ou *Ici* de Richard McGuire, où se retrouve cette idée du lieu comme superposition de sens et de sensations. Ces deux auteurs ont fait le même livre, et abordé ces mêmes questions, mais d'une manière très différente : l'un se déploie autour de cette idée, tandis que l'autre se referme sur lui-même. J'ai envie comme eux de réfléchir avec la bande dessinée. Je crois que ce sera le prochain enjeu du médium : prouver qu'il est capable de penser, et pas seulement de raconter des histoires. Toute la difficulté réside dans les choix à faire, et on en revient à l'idée de la case : on est contraint d'être dans une case, obligé d'en sortir et d'y retourner en permanence. Je vois la condition d'auteur de bande dessinée de cette manière : on crée mieux à l'intérieur de la case, mais il vaut mieux en sortir pour vivre. ◆

Un grand merci à Victor Hussenot pour sa disponibilité.

The Spectators (*Nobrow*). *À paraître en français à la rentrée 2015.*

© Dupuis Peyo

MON POULET ! LE GREDIN !! HEUREUSEMENT, IL NE PEUT ÊTRE LOIN.
LE VOILÀ ! HÉ ! MAIS... C'EST UN NAIN !!
?
ET ALORS, MESSIRE PIRLOUIT, VOUS AIMEZ LE POULET À CE QUE JE VOIS ! VENEZ DONC ICI, J'AI DEUX MOTS À VOUS DIRE !
BEUEUUuuu !!...
AH ! ÇÀ ! OÙ EST-IL PASSÉ ?
WÂÂÂÂ !
SA...SALE GAMIN ! SI JAMAIS JE T'ATTRAPE, JE TE...
WÂÂÂÂ !

Johan et Pirlouit

LA MAGIE AU POUVOIR

C'était la série préférée de Peyo, celle où il pouvait donner libre cours à ses talents de conteur. Mais le succès des *Schtroumpfs* l'a contraint à délaisser trop souvent le monde enchanté de *Johan et Pirlouit*, dont les contrées méconnues restent si chères au cœur des lecteurs du journal *Spirou*.

Au début, Johan était seul. Le jeune et svelte écuyer du roi apparaît certes comme un héros valeureux, mais s'avère surtout très lisse, capable de susciter l'admiration, autant que l'indifférence. Tout change heureusement en 1954, lorsque Peyo crée son futur et inséparable compagnon Pirlouit. Or, la rumeur qui le précède empêche d'identifier sa véritable nature. Désigné dans la troisième aventure comme « le lutin du Bois aux roches », Pirlouit n'a pourtant rien d'un être surnaturel. Il n'en simule que les pouvoirs et le caractère, ce qui suffit amplement pour semer la terreur et jouer des mauvais tours aux villageois. Qu'il soit mauvais génie, démon, diablotin ou esprit frappeur, peu importe, son cri – « PIRLOUIT ! » – résonne comme un avertissement funeste pour tous ceux qui le craignent. Manque de chance pour lui, le cartésien Johan est décidé à percer ce mystère, qu'il ne tarde pas à éclaircir.

À peine a-t-il le temps de savourer sa victoire qu'une étrange surprise lui est réservée : « Mais ... c'est un nain !! » Et la confusion liée à cette découverte ne fait que s'accroître, lorsqu'une course-poursuite s'engage quelques cases plus loin, Johan lâche un « Sale gamin ! Si jamais je t'attrape... » qui contredit l'hypothèse de départ. Voilà peut-être l'origine de l'attachement instantané du lectorat pour le personnage. Si l'identité du « lutin » est désormais élucidée, celle plus profonde de Pirlouit restera une énigme ambigüe pendant toute la série : du nain au gamin, il oscille entre une puérilité farceuse d'un goût douteux et un comportement d'adulte attestant de sa force physique. Voilà pourquoi, d'abord destiné à incarner un compagnon de passage, Pirlouit revient dès l'album suivant, *La Pierre de Lune*, pour s'installer en tête d'affiche aux côtés de l'intrépide écuyer du roi. Il ne cessera de changer d'identité, devenant tour à tour le lutin du Bois aux roches, le Sire de Montrésor ou encore le bouledogue doué de parole dans *Le Sortilège de Maltrochu*. Irritable, inconstant, maladroit, mais surtout ambigu, Pirlouit vient équilibrer la légère fadeur qui s'attachait jusque-là à Johan.

Pirlouit, mystificateur mystifié

D'emblée, il se présente comme un imposteur qui n'a comme identité que celle à laquelle il souhaite faire croire. Ce rôle se confirme dès les premières pages du tome 4 de la série, *La Pierre de Lune*, où Pirlouit fait une farce à Johan en se faisant passer pour un vieux vagabond à la taille démesurée. L'idée de la mascarade se poursuit pendant tout l'album, puisqu'il incarne plus loin un fantôme, puis un démon pour effrayer un ennemi. La personnalité de Pirlouit s'inscrit à ce point dans l'ambivalence que le maléfique Boustroux l'ensorcelle à l'aide d'un philtre qui « fait perdre toute volonté », puisque sa personnalité, contrairement à celle de Johan, est davantage prédisposée aux changements. Son libre arbitre n'est pas seulement manipulé par Boustroux ; Johan aussi le met constamment à mal.

© Dupuis Peyo

Pirlouit, un personnage insaisissable, tour à tour fantôme et démon.

l'obligeant, le plus souvent contre sa volonté, à se lancer dans de nouvelles aventures. Ainsi, Pirlouit se retrouve souvent à participer à des activités sans en être tout à fait conscient. Ses principaux traits de caractère sont, selon la même logique, systématiquement contraires : plus il signale son appétit, moins on lui offre à manger ; en mer, il est malade par temps calme, mais apaisé dans la tempête ; enfin, son goût controversé pour la musique est freiné par tous les moyens possibles. Pirlouit oscille clairement dans un permanent entre-deux où se heurtent les forces contraires de la réalité.

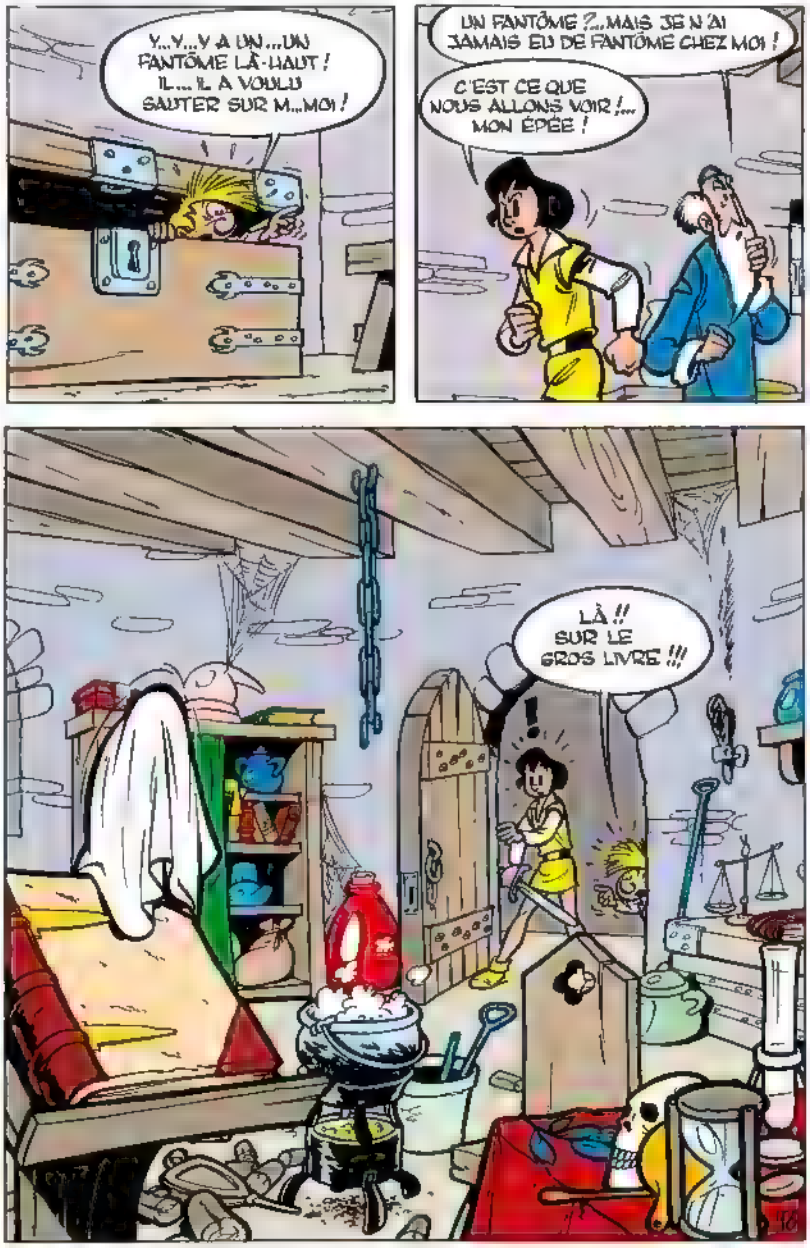
Do you believe in magic?

S'il s'épanouit dans le jeu trouble des apparences, c'est précisément parce que Pirlouit possède une foi irréductible en leur pouvoir. La crédulité est d'ailleurs l'une des rares qualités morales à lui être invariablement attribuées : face au sorcier de *La Guerre des sept fontaines* dont la réputation est de pouvoir changer les gens « en chauve-souris, en crapaud, en serpent, en lézard », Pirlouit tente de convaincre Johan de passer son chemin, animé par une peur panique que les dialogues trahissent clairement : « Sauve-toi ! Je te jure qu'il va nous changer en crapauds ! » Le verbe « jurer » n'est pas choisi par hasard, il souligne une croyance inébranlable en la sorcellerie. Et lorsque, peu de temps après, Pirlouit croise une grenouille qu'il prend pour son ami, sa souffrance et sa peine éclatent : « Johan ! Johan ! Réponds-moi ! Ce n'est pas vrai, dis, ce n'est pas vrai ! ! » Évidemment, Johan est indemne, mais la foi de Pirlouit est si puissante qu'elle redéfinit la réalité : la grenouille *ne peut être que* le dernier adversaire du maléfique sorcier. Sa foi dans la magie est si forte qu'elle lui joue même parfois des tours. Cette capacité à duper autant qu'à être abusé, qui repose sur son inébranlable système de croyance, est parfaitement résumée dans *La Pierre de Lune*, lorsque après s'être joué de Boustroux en se déguisant en fantôme, recouvert d'un drap, Pirlouit est trompé à son tour par un hibou « déguisé » de la même façon. Dans ces anecdotes réside la véritable ambivalence de Pirlouit : au-delà de son importance dramatique, notamment au niveau du burlesque, il incarne cette idée que, trompeur facilement trompé,

menteur et ingenu conjugue, les deux qualites ne peuvent aller l'une sans l'autre. Le court recit du *Dragon vert* pourrait en être le theoreme. Dans cette aventure, Johan et Pirlouit découvrent une cité qui vit sous la menace d'une créature surnaturelle, le fameux dragon vert, dont l'etrange particularité est de dévorer non pas les habitants mais leurs richesses. Témoin de l'une de ses attaques, Johan suspecte la tromperie. Aidé de Pirlouit, il tend alors un piège au monstre, qui n'est en réalité qu'un déguisement sous lequel se dissimulent des brigands afin de piller les biens de la ville. L'acharnement de Johan est étonnant : comme dans un théâtre de Guignol, il intime à Pirlouit l'ordre de donner de violents coups de bâtons aux voleurs à travers la défroque du dragon. Une véritable mise à mort du simulacre, puisque les coups pleuvent jusqu'à ce que la peau du monstre se déchire et laisse apparaître la tête des coupables. Il ne s'agit pas tant de les punir – les villageois vont s'en charger – que de détruire une icône à laquelle s'est soumise la cité. Pour Johan, le simulacre incarne le mensonge et l'usurpation, et c'est la leçon qu'il cherche à donner aux habitants par cette démonstration musclée. Ces derniers, au cours d'un banquet offert en l'honneur des deux héros, essaient pourtant de cacher leur honte en niant avoir été abusés. Mais alors qu'ils fanfaronnent face à un Johan étonné de ce revirement, la tête du dragon fait irruption dans la salle et les villageois s'enfuient aussitôt. Bien évidemment, il ne s'agissait que d'une farce de Pirlouit. La fumisterie des villageois est dénoncée, et la plaisanterie démolit en même temps l'œuvre pédagogique de Johan. Ce qui n'est pas sans réjouir Pirlouit, animé par une morale bien différente de celle de son compagnon : le facétieux lutin ne dénonce pas le simulacre, il célèbre au contraire sa permanence. Le merveilleux, pour Pirlouit, doit rester souverain, et sa mort, telle celle du Phénix, ne peut qu'être suivie d'une résurrection. S'il est un mystificateur roi qui brouille la frontière entre le vrai et le faux, le réel et l'imaginaire, c'est parce que cette condition est au cœur même de sa nature duelle. Cousin germain du chat de Schrödinger, il se trouve lui-même en permanence entre deux états : nain et enfant, crédule et manipulateur, vrai et faux. Heureusement, chez Peyo, nul besoin d'avoir recours à la physique quantique pour expliquer le paradoxe : un peu de magie suffit.

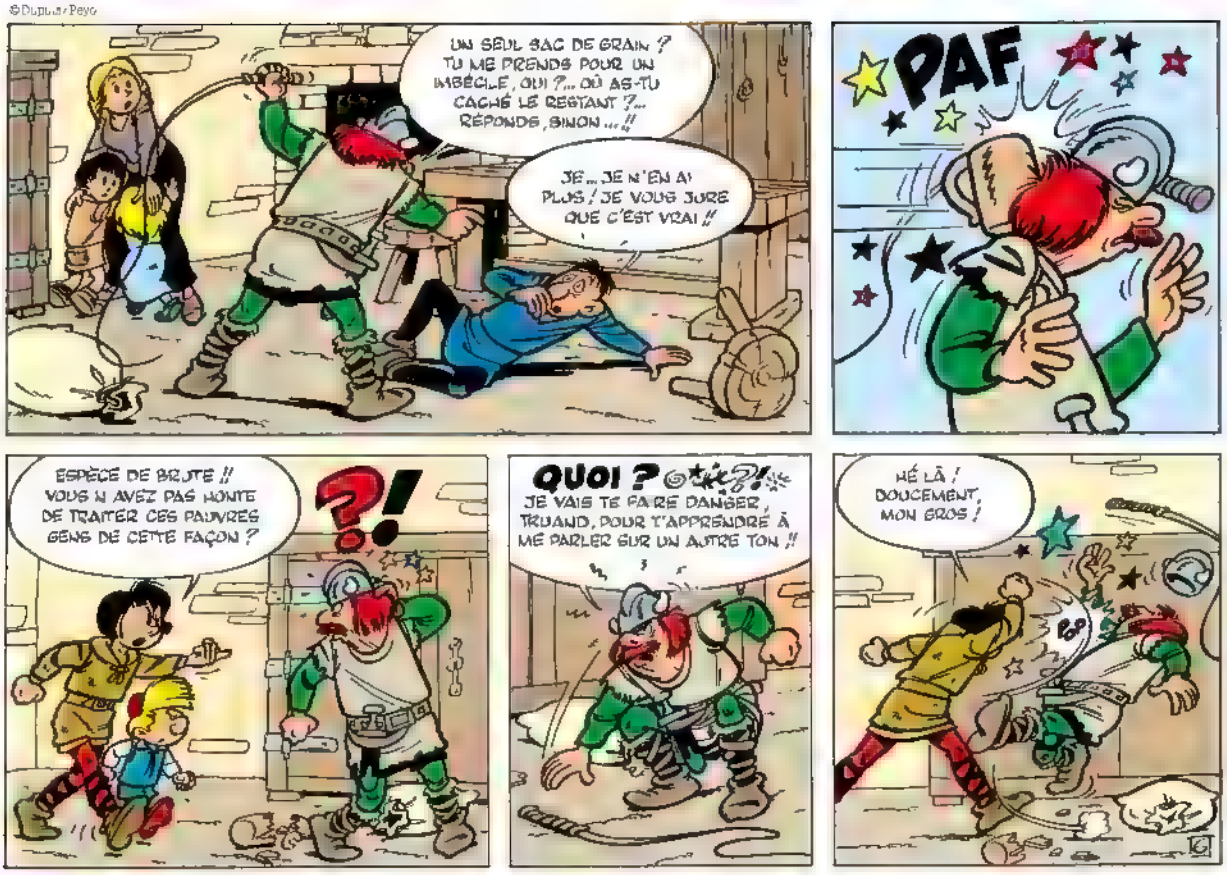
Discours de la servitude volontaire

Au fond, les histoires de *Johan et Pirlouit* se partagent entre deux grandes thématiques, qui parfois s'entrecroisent et souvent se répondent : la magie et le pouvoir. Du *Serment des Vikings* au *Sortilège de Maltrochu* en passant par *La Source des dieux*, *Le Sire de Montrésor*, *La Guerre des sept fontaines* ou *L'Anneau des Castellac*, la plupart des récits de Peyo reposent sur l'idée d'une usurpation du pouvoir politique qui s'impose par la manipulation, la tromperie ou l'envoûtement. Le Boustroux de *La Pierre de Lune* incarne le premier cette idée, lui qui s'est approprié le nom de sire « bien qu'il n'ait pas de titre de noblesse ». Comme tout tyran, il ne possède aucun pouvoir



Le trompeur trompé, effrayé à son tour par un faux fantôme.

© Duplus / Peyo



Le pouvoir tyrannique qui s'exerce sur un Mollasson.

réel et cherche à combler cette lacune par la conquête d'un artefact, ici la fameuse Pierre de Lune tant convoitée. Le félon Acelin de *L'Anneau des Castellac* constitue un autre bel exemple de tyran manipulateur qui arpente l'œuvre de Peyo. N'étant pas parvenu à se débarrasser du seigneur légitime, Acelin le manipule grâce à un philtre magique, du même type que celui dont s'est servi Boustroux pour envoûter Pirlouit. Et la dénonciation est encore plus nette dans le fantastique *La Source des dieux* où, à la suite d'un naufrage, Johan et Pirlouit découvrent une contrée inconnue dont les autochtones répondent au nom de « Mollassons ». Victimes depuis plusieurs générations d'un sort jeté par une sorcière, ils semblent condamnés à vivre dans un état de faiblesse perpétuelle – du moins le croient-ils. Ce qui est d'autant plus grave qu'une bande de mercenaires les exploite cruellement. L'allégorie de la lutte des classes et de l'inertie d'un peuple incapable de réagir face à l'injustice de ce potentat rappelle tout autant la servitude (plus ou moins) volontaire de La Boétie que les contes philosophiques des Lumières ou les voyages dystopiques de la littérature du XVII[e] siècle, de Télémaque à Gulliver : le peuple est toujours victime de la duplicité d'une autorité qui s'exerce illégitimement. La tromperie, chez Peyo, est induite par le fait que les mercenaires sont en apparence plus forts que les Mollassons à cause d'un sortilège. Les Mollassons naissent fatigués de la même manière que d'autres naissent prolétaires : tous victimes d'un conditionnement qui oblige à accepter la prédestination, que celle-ci soit magique ou sociale. Les symptômes du réel se mélangent une fois de plus avec le simulacre, qui pèse sur la population à son corps défendant. Et dans ce dialogue-là, chez Peyo, naît ce qui est probablement sa plus intéressante critique du pouvoir, élaborée par le langage de la bande dessinée. Une forme qui rappelle la définition de l'impérialisme de Jean Baudrillard soit l'action de « simulateurs qui [...] tentent de faire coïncider le réel, tout le réel, avec leurs modèles de simulation » – autrement dit leur modèle de pouvoir. Pour le dominateur, qu'il soit ou non magicien, l'essentiel reste de faire croire à l'impuissance des dominés.

Contre-pouvoir

Pour libérer les Mollassons, Johan et Pirlouit doivent abreuver le peuple assujetti d'une eau tirée de la source des dieux. Source vitale autant par sa composition mystérieuse que par le cheminement qu'elle oblige à parcourir pour l'atteindre, cette eau renvoie au cœur de la vie en ce qu'elle possède de plus profond : l'imaginaire, qui irrigue l'énergie du peuple et lui permet de se soulever face à la servitude. Ce

Pirlouit ne dénonce pas le mécanisme d'oppression, il propose un contre-pouvoir qui retourne les mécanismes d'oppression dont il est victime.

© Dupuis Peyo

Johan et Pirlouit dérobent le fruit défendu de l'imaginaire.

dont les Mollassons ont besoin, ce n'est pas de force physique, mais d'un reenchantement, d'une renaissance à travers le même simulacre qui les asservissait auparavant. « La pire des subversions », decrit Baudrillard, c'est à dire la meilleure, puisqu'elle seule peut retourner le matériau du pouvoir usurpateur contre lui-même pour le renverser. Le simulacre de l'eau magique trahit la mystification en révélant une gouvernance chimerique que la simple volonte des Mollassons peut faire tomber.

La fable politique de *La Guerre des sept fontaines* est plus belle encore. Réfugiés dans un château abandonné, Johan et Pirlouit rencontrent le fantôme de Sire Aldebert de Baufort, l'ancien seigneur du domaine, qui leur raconte sa triste histoire. Sa région vivait dans l'harmonie et l'abondance grâce aux sept fontaines qui en assuraient la richesse. Le seul défaut d'Aldebert résidait dans son goût immodéré pour le vin, qui s'accentua à une époque de mauvaises vendanges. Rendu déraisonnable par le manque, il exprima à une sorcière le souhait de transformer l'eau des fontaines en vin. À partir de là, le chaos s'installa dans la contrée, l'ivrognerie gagna le peuple et laissa fleurir l'anarchie. Désespéré par une situation qu'il ne maîtrisait plus, le seigneur retourna voir la sorcière qui refusa alors de l'aider. Pire, devant l'agressivité de l'homme, elle le punit : toutes les sources de la région seraient désormais taries. La population était contrainte de migrer et Aldebert, condamné à hanter le château jusqu'à ce que le pouvoir de sa lignée soit rétabli, s'était perdu à cause d'une ivresse – littérale – de pouvoir. Mais là encore, l'ensorcellement maléfique du pouvoir est conjuré par le retour de l'enchantement, incarné cette fois par l'intervention du Grand Schtroumpf : « Il pousse au pays maudit une sorte de coudrier dont les branches font des baguettes de sourcier fantastiques ! [...] S'il y a encore de l'eau [...], si profonde soit-elle sous terre, cette baguette la découvrira ! »

Le renversement d'un pouvoir magique par l'autre est clairement mis en scène à travers l'opposition des deux pays maudits, celui d'Aldebert et celui des Schtroumpfs. Le premier incarne l'emprise mortifère d'un potentat despotique, quand les autres symbolisent le jaillissement de l'imaginaire magique (incarné ici aussi par l'eau) et de la vie qui y prend sa source. La baguette de coudrier du Grand Schtroumpf va se planter spontanément dans le sol et créer un geyser surpuissant. « Je comprends tout, note le vénérable Schtroumpf, la formule magique de la vieille Sara a provoqué un éboulement qui empêchait l'eau de remonter à la surface. » Le dessèchement du pouvoir politique relevait donc une fois encore davantage de la (dis)simulation que de la véritable magie. Lorsque le pouvoir se perd lui-même, l'imaginaire recouvre sa propre puissance. Telle pourrait être la règle du pays de Johan et Pirlouit, où le merveilleux vaut comme un instrument de contre-pouvoir parmi les plus puissants. Une insurrection magique totalement portée par la nature ambivalente de Pirlouit, autant lorsqu'il affirme dans *Maltrochu* qu'« à tout sortilège, il y a un antidote » que lorsqu'il transforme la couronne du roi en plomb pour prouver la puissance de la pierre philosophale. Dégrader le pouvoir aliénant, tel est au fond le seul programme que s'impose la magie dans l'œuvre de Peyo.

Remerciements à Matthieu Poulhalec et Sylvie Duvelleroy

©Rivière

GLADYS A MARCHÉ QUELQUES MINUTES JUSQU'À UNE CRÊTE ROCHEUSE...
TUCSON !!

Angelo Todaro
L'HOMME VOILÉ

Né en Italie en 1945, Angelo Todaro a beaucoup produit pour les petits formats édités par Elvifrance. Une bande dessinée du second rayon, utilitaire et sans saveur ? Loin de là.

PAR FREDERIC POINCELET

Il y a cette expression, « trésor caché de la bande dessinée », qui commence à devenir sérieusement galvaudée quand on voit le nombre de trésors qui ont récemment rejailli de cette bande dessinée sans mémoire. Mais Angelo Todaro mérite, lui, l'expression, tant son œuvre est réellement cachée. Et même génialement cachée dans le désintérêt le plus total de son genre ! Rares sont ceux qui ont entendu le nom de Todaro, et plus rares encore ceux qui ont porté quelque intérêt à son dessin, bien qu'un *hasard* douteux les ait peut-être amenés un jour à le croiser. Il faut, pour y arriver, vouloir aller *plus loin*, regarder là où c'est mal famé, là où ça sent mauvais… pour voir ce que l'on peut trouver d'étincelant dans cette fange merdeuse d'une certaine production. Mais, ici, point d'ironie, aucun second degré ou relecture postmoderniste de titres qui existaient uniquement pour divertir et que les éditeurs publiaient seulement dans le but de faire frissonner – et bander – le lecteur. Ediperiodici et Edifumetto sont les éditeurs de cette production qu'Elvifrance publia chez nous. On pourrait écrire bien des lignes sur cet éditeur, son histoire, son esprit *franchouillanar* et sa réappropriation/adaptation de ces bandes dessinées d'origine italienne. Le décor est planté rien qu'avec le nom d'Elvifrance, sur lequel toute la France des années 1970 et 1980 s'excitait chaque semaine à peu de frais, et dont les milliers de titres publiés, pourvus de couvertures d'un mauvais goût flamboyant, donnent encore le frisson ultime à bon nombre de collectionneurs. Le lecteur aura compris où se trouve, s'il creuse bien, l'œuvre d'Angelo Todaro. Mais à la différence d'autres *merveilles* éditées par Elvifrance, souvent tordues et bancales (ce qui fait leur rare poésie), Todaro, de son côté, étincelle de classicisme, de tenue, son dessin est intelligent, tout est à la passion de la narration. Chez lui, *tout* est à raconter. *Tout* est possibilité de récit. Avec parfois des intrigues d'une candeur jamais atteinte, des histoires impossibles, racontées sans *posture* d'auteur, et que Todaro rend pleinement réelles, évidentes même. Angelo Todaro ou la pureté perverse de l'ange.

Vous considérez-vous comme un homme de l'ombre ?

Une grande partie de mes œuvres ne sont pas signées, car j'ai toujours travaillé sur commande. Dès que je finissais une histoire, j'embrayais immédiatement sur une autre. Pendant une longue période, j'ai travaillé pour plusieurs éditeurs en même temps, sous des pseudonymes différents.

Quelles sont les influences qui vous animaient en 1967, à l'époque de la série *Alika* ?

Juste avant *Alika*, je dessinais *Gordon Schott*, mon premier boulot, alors que j'étais encore lycéen en section art. Je l'avais signé sous le pseudo de Paul Bennet, à la demande de l'éditeur. Je dirais que mon style d'alors évoque les comics, et surtout le dessin de Russ Manning, qui me plaisait beaucoup. Mais l'auteur qui m'a le plus influencé est Alex Raymond, j'étais fasciné par son innovation permanente. D'ailleurs, je l'imitais tellement que ça a poussé Fratelli Spada (éditeur italien qui publiait *Mandrake* et *Phantom*) à me faire dessiner *Rip Kirby*, la série de Raymond. J'aimais également beaucoup Frank Robbins pour son utilisation du contraste.

Sous les pseudonymes de Paul Bennet ou d'Al Todd, vous avez travaillé sur des héros américains ; cet ouvrage, commencé vers 1967, précède de dix ans votre entrée chez Ediperiodici. Comment votre dessin prenait-il forme derrière ces « franchises » américaines ?

Je dessinais encore *Alika* quand un ami dessinateur m'a dit que Fratelli Spada cherchait des dessinateurs

ANGELO TODARO

"On nous demandait d'imiter le style des dessinateurs américains, mais on a fini par ajouter notre patte."

Cet éditeur publiait des bandes dessinées américaines, mais leur production n'était pas suffisante. Ils ont alors obtenu l'autorisation de faire dessiner de nouvelles histoires en Italie. J'ai ainsi commencé à travailler sur ces personnages américains en signant mes dessins « A. Todaro ». On me confiait toujours des scénarios de *Mandrake*, car l'éditeur trouvait que je le dessinais très bien. C'étaient des conneries... Mandrake est un personnage « difficile » et personne n'aimait le dessiner. De temps en temps, je réussissais à avoir un épisode de *Phantom*, bien plus sympathique, à mon goût, à dessiner. Au début, pour ces personnages, on nous demandait d'imiter le style des dessinateurs américains, mais on a fini par ajouter chacun notre patte. Parallèlement à ça, je collaborais avec un éditeur romain, pour qui je dessinais des westerns et des histoires d'espionnage. Un jour, j'ai été contacté par le dessinateur Alberto Giolitti. Il connaissait mon travail et avait ouvert une agence qui travaillait avec l'Allemagne, l'Angleterre et les États-Unis. J'ai ainsi commencé à dessiner pour l'Allemagne la série *FBI*, puis *Reno*, *Mark Strong* et d'autres encore. Ces commandes étaient bien payées, bien mieux que *Mandrake* que je continuais néanmoins. Quand j'ai été « assez mur » comme disait Giolitti, il m'a fait dessiner des histoires pour l'Angleterre. Des récits de guerre plutôt ardus, car les Anglais étaient pointilleux sur la période historique, sur les types de chars, les avions... Ils n'acceptaient aucune erreur, ce qui m'obligeait à faire des recherches poussées, à consulter des livres et à construire des modèles réduits. J'aimais beaucoup dessiner ces histoires, mais je n'ai rien gardé de cette époque, tout a été perdu. Quel dommage !

Est-ce à ce moment-là que vous êtes arrivé chez Ediperiodici ?
Quand Ediperiodici m'a contacté, j'ai décidé de travailler pour eux, car dessiner leurs histoires était plaisant et j'avais à ce moment assez d'expérience pour le faire rapidement. Ils se sont ensuite rendu compte que j'étais capable de dessiner des histoires se déroulant à des époques très différentes ; ils ont donc commencé à me donner des scénarios très variés, et j'ai dû recommencer à me documenter, même si je disposais déjà de bonnes archives photographiques. Au début, leurs scénarios étaient juste un peu « érotiques », bien tournés et inventifs, je m'amusais beaucoup.

> *"Les histoires publiées par Ediperiodici fonctionnaient sur deux principes : des jolies filles et des situations aussi terribles que grotesques."*

À vos débuts chez Ediperiodici, votre réalisme tendait vers la déformation : personnages aux visages grotesques, outrance dans la représentation de l'horreur et du massacre, pour se faire, au fil des publications, de plus en plus élégant. Une élégance toute particulière, liée à l'incarnation et au « jeu d'acteur » de vos personnages. Vos femmes deviennent reconnaissables au premier coup d'œil, habitées de la beauté réaliste de la fille de la rue. Comment cette évolution vous

est-elle venue ? Est-ce dû à une volonté consciente d'aller par votre dessin vers autre chose que les canons habituels ?
J'ai commencé à dessiner des femmes sexy chez Ediperiodici. Je suis allé au lycée artistique, où nous dessinions d'après des modèles vivants, dont certains étaient de jeunes et attirantes femmes. Même si les histoires publiées par Ediperiodici étaient horrifiques, elles fonctionnaient sur deux principes : des jolies filles et des situations aussi terribles que grotesques. Cela ne me posait pas de souci, car, comme disait Giolitti, j'étais un artiste qui pouvait tout dessiner. Lui aussi l'était, et c'était un sacré avantage de pouvoir travailler sur n'importe quelle histoire. Le style de mes personnages vient de mon amour pour le trait d'Alex Raymond, qui était un très grand portraitiste. Ses personnages étaient parfaitement incarnés, presque vivants ! En ce qui concerne les décors, ils sont plus proches de ceux que faisait Giolitti. Par ailleurs, j'ai appris de ce dernier (nous étions devenus très amis, et je l'aidais souvent) qu'il faut toujours commencer par faire un chemin de fer et un découpage précis des pages. J'y dessinais rapidement les principaux protagonistes du scénario, leur position, le cadrage et les dialogues. Ce travail préliminaire m'aidait à créer des séquences dynamiques, puis je prenais des photographies en faisant poser des modèles masculins et féminins dans les poses adéquates, qui me servaient ensuite à composer mes dessins.
Je procédais de la sorte pour tous mes boulots. Je le faisais déjà avant de connaître Giolitti, mais collaborer avec lui m'a permis d'améliorer ma technique et ne pouvant demander à nos modèles de poser des heures durant, la photographie était la meilleure des solutions.

La particularité de votre dessin réside aussi dans une certaine « froideur », proche d'ailleurs de la période *Rip Kirby* d'Alex Raymond. Vous ne faites pas d'effets, vos intentions dessinées et narratives sont toutes fonctionnelles. De l'absence d'effets résulte une esthétique propre, identifiable parmi l'ensemble de la production d'Edifumetto. Elle semble reconnaissable par votre dessin tout en marquage de plan, vos ombres sur les corps, des masses de noir très dessinées qui englobent l'espace et les personnages avec la même intensité. Tout est ainsi particulièrement « nommé » dans vos compositions : l'objet, les personnages, leur ombre et l'espace donné à chacun… Tout est dit, composé, et c'est ce qui fait la touche Todaro. Comment analysez-vous les caractéristiques de votre style ?
Je pense que mon style de dessin est le fruit du mélange des dessinateurs qui m'ont influencé au début de ma carrière. J'ai assimilé et intégré tout ce qui me plaisait dans leur style et dans leur façon de synthétiser les choses. De là est née ma propre patte, qui, je crois, se distingue de celle des autres. En définitive, j'ai répété ce que nos ancêtres romains faisaient, ou ce qu'ont fait les Japonais plus récemment : ils apprenaient des autres, les copiaient pour améliorer leurs œuvres et les rendre singulières.

Dans la bande dessinée contemporaine, il y a souvent un problème de « posture », du vouloir être artiste. La BD est un médium malade de la perte de son innocence, l'idée étant qu'il n'est plus possible de raconter naïvement les choses (nous en savons trop) ou alors uniquement par une relecture postmoderne du récit. Quand je lis les histoires que vous avez mises en scène, je suis stupéfait par la candeur qui habite vos histoires. Nous sommes

devant une bande dessinée qui ne joue pas du second degré (le lecteur n'est pas là pour ça !). Toute l'efficace sobriété de votre dessin œuvre en faveur de ce qui est à raconter. Quelle est votre vision de ce genre et du « contrat » qui existe avec le lecteur ?

J'ai toujours essayé de raconter une histoire comme s'il s'agissait d'un film. Avant même de dessiner, j'analysais les personnages et les univers dans lesquels ils évoluaient, j'ébauchais leurs visages sous différents angles, leurs costumes et les décors. Puis je commençais à dessiner les planches. J'ai toujours procédé de la sorte, que ce soit pour une bande dessinée érotique, un western ou de la SF. J'aimais beaucoup les histoires se déroulant dans des époques lointaines. Je suis un « architecte frustré », j'aime beaucoup me documenter sur l'architecture, les objets d'une époque donnée. En ce qui concerne Ediperiodici, même s'ils produisaient de la BD érotique, les scénarios qu'ils me confiaient étaient très intéressants et bien écrits. Les rapports sexuels survenaient dans la suite logique de l'histoire, comme dans la vie ; ils n'étaient pas qu'accessoires. Du coup, comme l'histoire était intéressante, je m'appliquais à la mettre en scène en donnant l'épaisseur nécessaire aux personnages, en soignant leurs expressions et leur gestuelle, en les faisant se déplacer dans des décors vraisemblables. Ce travail me plaisait beaucoup.

Comment les scénarios étaient-ils « distribués » chez Edifumetto, aviez-vous le choix ? Certains pouvaient être d'étonnants chefs-d'œuvre, mais d'autres étaient très maladroits ou poussifs. Comment abordiez-vous ces difficultés ? Vous retrouviez-vous seul face au scénario ou y avait-il un travail de mise au point avec le scénariste ?

Le dessinateur s'il se débrouillait bien, avait réellement la main. C'était mon cas. Le scénario qui m'était proposé décrivait les protagonistes, leurs actions et les dialogues, mais il ne mentionnait pas les détails tels que la manière dont ils étaient habillés ou les décors dans lesquels ils évoluaient. J'avais la liberté de les faire vivre comme je le voulais. Bien sûr, il arrivait que le scénariste précise « gros plan » ou « plan large », mais si je décidais de faire différemment, il n'y avait aucun problème. Tant que l'histoire était bien racontée, personne ne protestait. Et, souvent, les histoires étaient appréciées. Raconter en dessinant le mieux possible ce que le scénariste avait écrit, c'est ce que j'ai toujours voulu faire, pour amener le lecteur à vivre l'histoire comme

> *"Les scénarios étaient intéressants et bien écrits. Les rapports sexuels survenaient dans la suite logique de l'histoire, comme dans la vie."*

© Dufranne

s L en était l'acteur principal Je crois que c'est la bonne façon de procéder Le dessin ne doit pas être une fin en soi

Tous les genres étaient permis, du moment que suffisamment de sexe et de bizarrerie ponctuait le scénario : reconstitution médiévale, histoires d'horreur ou de science-fiction, drame policier, etc. Que préfériez-vous et comment vous y retrouviez-vous ? Est-ce la « fonctionnalité » de votre dessin qui vous permettait de tout aborder, de relever le défi ?
Je n ai pas de genre de prédilection Quand j'ai commencé à dessiner *Mandrake*, je l'appréciais beaucoup, mais après quelques années j'ai commencé à m'ennuyer à force de coucher sur le papier toujours le même personnage Je ne sais pas comment certains dessinateurs parviennent a croquer le même personnage toute leur vie ! Pour ma part, je n'aurais jamais pu. Quand il m arrivait de me lancer sur un projet d'un genre différent, j'étais content car c'était un défi à relever, avec bien sûr son lot de difficultés Ma.s aussi avec de la documentation à trouver sur les vêtements des personnages, l'architecture, les objets. Cela me plaisait, j'étais toujours charge à bloc pour commencer une nouvelle histoire. Dessiner un nouveau personnage est une véritable aventure ! C est la raison pour laquelle, après un certain temps, j'arrêtais pour me consacrer à autre chose Il faut dire que les occasions de changer étaient nombreuses et, chaque fois, les nouvelles propositions étaient alléchantes, aussi bien artistiquement qu'économiquement.

Les planches originales de cette époque ont beaucoup circulé, passant d'éditeur en éditeur, retouchées et traduites à même le document... Elles ont souvent été perdues, rares étaient ceux qui y accordaient de la valeur. Qu'en est-il de vos planches ?
Les éditeurs n'ont jamais accordé beaucoup de valeur aux originaux. Tous autant qu'ils sont Ils ne pensaient pas que c était de l'art. C'était commercial, certes, mais aussi de l'art, tout de même... La seule chose qui les intéressait, c'était de garder les films des planches, qui leur étaient utiles car ils pouvaient servir aux réimpressions et à la vente des droits à l'étranger. Ainsi, la plupart de mes planches ont été éparpillées à travers le monde ou, pire, perdues ! Si celles-ci finissent entre les mains de collectionneurs, ça me va. mais ce n'est pas toujours le cas Par ailleurs, beaucoup de mes dessins ont disparu dans l'incendie de l'immeuble de Fratelı Spada il y a quelques années Un jour, un collectionneur m'a écrit pour me dire qu'il possédait une de mes histoires complètes de *Star Trek*. Comment l'a-t-il obtenue ? Aucune idée !

Votre passion pour l'histoire vous a mené à l'écriture de romans historiques. Dessinez-vous toujours en parallèle ?
Je ne fais plus de bande dessinee Je réalise des illustrations pour des livres, et j'écris surtout les miens Je suis en train de rédiger un roman qui se déroule à l'époque ou Hannibal était à Tarante à se battre contre les Romains. Une histoire intéressante. racontee trop sommairement dans les textes latins et grecs. ◆

Bibliographie sélective
Cauchemar organisé. Détenu spécial. Etranges suicides La Femme voilée L'Horreur qui hurle, Mort sans fin, Violence charnelle Swnaah ! éternelle.
Ces titres ont tous paru aux éditions Elvifrance

Merci à Angelo Todaro pour sa disponibilité

J'ENTENDS DE SOLUM
ALORS, OÙ EN ES-TU ?

LE RÉVEIL DE VALÉRIAN

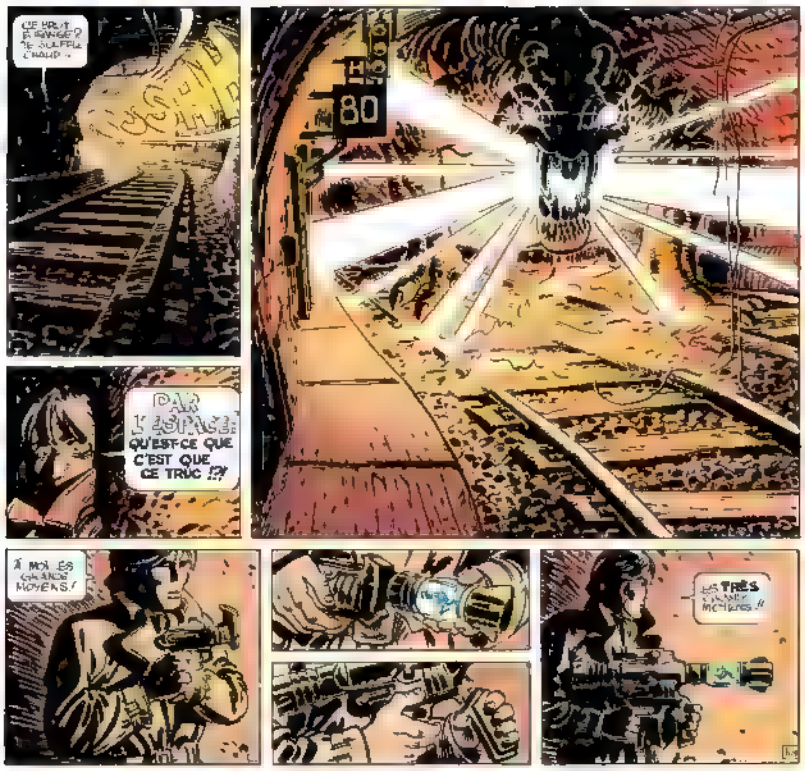
Inventée entre les années 1950 et 1960, l'idée du psychédélisme n'a jamais quitté la pop culture. Mais dans les années 1970, alors que les utopies s'effondrent, celle-ci épouse une drôle de forme qui secoue même les grands classiques

PAR JOSEPH GHOSN

Fruit d'expérimentations nouvelles liées à la découverte de substances singulières (le LSD, notamment), le geste psychédélique a connu plusieurs déclinaisons, entre musique, cinéma, performances, happenings, festivals mais aussi revues ou magazines aux maquettes entièrement influencées par les enluminures colorées typiques de l'esthétique de ce mouvement. Colorées, oscillant entre pop, baroque et art nouveau, ces créations s'appuient souvent sur les croisements de médiums et les mutations graphiques, conjuguant photo et dessin, ou gravures et photocopies. Le psychédélisme porte en lui une essence proche du *Do It Yourself* (*DIY*, ou « fais-le toi-même », mot d'ordre devenu dans les années 1970 le cri de ralliement des punks anglais, toujours soucieux de maîtriser leur production et leur économie). C'est une revendication qui favorise le développement, en solitaire ou en bande réduite, d'artefacts toujours plus délirants. Le psychédélisme, surtout, affiche une proximité avec les thématiques d'auteurs plus ou moins proches de la science-fiction : Isaac Asimov, Aldous Huxley ou Philip K. Dick, entre autres. Drogue, SF, débrouille, hallucinations et terribles visions : ces éléments se sont également épanouis dans la bande dessinée de l'époque, notamment en France. Au moment où les Américains plongent leurs superhéros dans la culture pop (le groupe Marvel affiche même un temps sur ses couvertures un joli logo Pop Art, comme pour signifier sa filiation avec le mouvement artistique le plus influent de son époque), la France verse, quant à elle, plutôt dans le psychédélisme. Les héros français évoluent ainsi dans des sphères n'ayant souvent rien de réel, tournées vers des représentations hallucinatoires et cosmiques, là où les Américains comme Stan Lee, Jack Kirby et Steve Ditko s'efforcent d'installer des environnements urbains et réalistes. Les Français, rétrospectivement, auront paru plus soucieux de représenter l'inconnu, soit le cosmos et la galaxie, des sujets tout à fait libres puisque tout à fait imperceptibles, hors de portée du regard et de la main, propices aux vagabondages imaginaires et aux représentations oniriques les plus spectaculaires.

Voilà pourquoi les bandes dessinées les plus emblématiques des années 1960 tournent autour de ces désirs d'exode spatial et de mise en scène de mondes différents. Le *Barbarella* de Jean-Claude Forest se veut ainsi une traversée des représentations dont l'unique objet est d'inventer des mondes exotiques, des cadres iconoclastes résonnant avec une vision de la femme tout aussi iconoclaste pour l'époque – libérée, en pleine possession de sa sexualité, de son désir et de ses aventures. Une conjugaison de liberté et d'ailleurs qui nourrit nombre de livres à cette période, notamment *Les Aventures de Lone Sloane* de Philippe Druillet, entamées chez Éric Losfeld, l'éditeur de *Barbarella*. Ce dernier se fait, à la fin des années 1960, le principal promoteur des BD liées à la SF, et il en publia quelques-unes devenues cultes, comme *Pravda la Survireuse* de Guy Peellaert et Pascal Thomas, ou l'improbable *Saga de Xam* de Nicolas Devil et Jean Rollin, dont les cases étaient si serrées que l'éditeur vendait l'ouvrage

La série conjugue admirablement science-fiction et psyché.



À GAUCHE
Des créatures venues d'ailleurs dans un monde contemporain, fragile et bien réel.

> **“Valérian *succède à une lignée de spationautes de papier avec un naturel et un panache désarmants.*”**

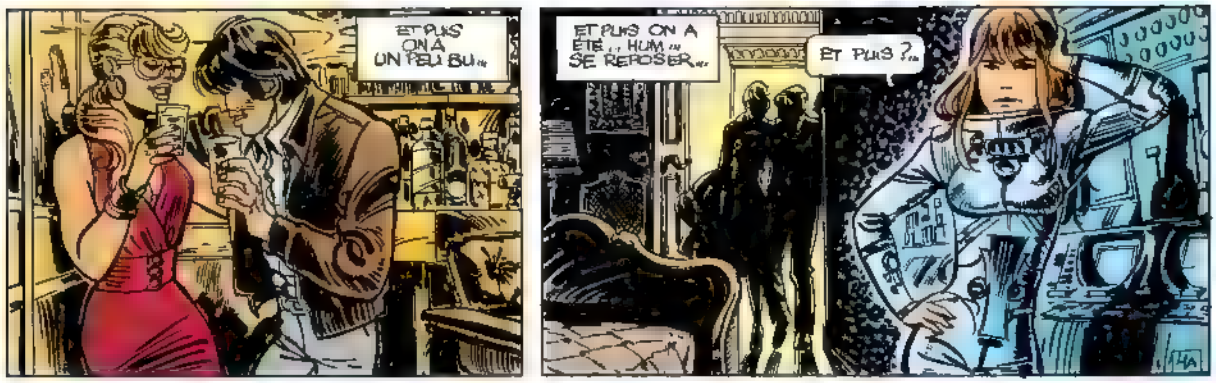
muni d'une loupe. Le psychédélisme est dans les détails, toujours

La naissance des hallucinations

Cette époque de collisions et de bouleversements donne naissance à l'une des plus belles aventures de la presse française : le magazine *Métal hurlant*, entièrement tourné vers la SF dans ses premières années. En 1972, ce sont les aventures de *Blake et Mortimer*, déjà fortement marquées par la science-fiction, qui déraillent pour glisser subrepticement vers le psychédélisme avec *Le Piège diabolique*. Edgar P. Jacobs y représente de façon hallucinée des déplacements temporels, et y esquisse quasiment une théorie du temps fondée sur le spectre des couleurs. Assis dans une machine évoquant une ellipse à la Mœbius, Mortimer évolue entre passé et avenir sans maîtriser ce qui lui arrive. Il n'y parvient qu'après avoir compris que la couleur blanche qu'il aperçoit en enclenchant la machine est celle du présent. Plus il s'en éloigne, plus la couleur change : le rouge l'envoie vers le futur, le jaune vers le passé. Le passage lui-même est dessiné comme un moment d'hallucination groggy – un vrai trip, en somme. Cette apparition psychédélique (presque une invocation) dans une BD grand public résonne bien avec le tournant des années 1960 et 1970, qui voient fleurir pour un public plutôt large quelques tentatives de mélanger ce qui s'inventait dans l'underground pour le faire émerger au grand jour.
En 1974, dans le genre obscur, est édité un disque aux frontières des musiques psychédéliques et progressives, signé Gilbert Deflez. Intitulé *Je suis vivant mais j'ai peur*, l'objet est présenté comme le premier récit de science-fiction en livre et en disque, et sa pochette contient un texte illustré par des cases d'Enki Bilal. Ce disque signe un peu la naissance d'une époque singulière où tout s'entremêle, un moment favorable à l'apparition d'une série de haute volée, qui conjugue admirablement science-fiction et psyché. Un brin expérimentale tout en étant extrêmement populaire, signée Jean-Claude Mézières et Pierre Christin, elle s'intitule *Valérian, agent spatio-temporel*, baptisée simplement d'après le nom et la fonction de son personnage principal. Le magazine *Pilote* commence à la publier à partir de 1967. Et quarante ans plus tard, la série existe toujours et inspire les hommages (Manu Larcenet en a fait, en 2011, un épisode remarqué, *L'Armure du Jakolass*).

Le dur réveil

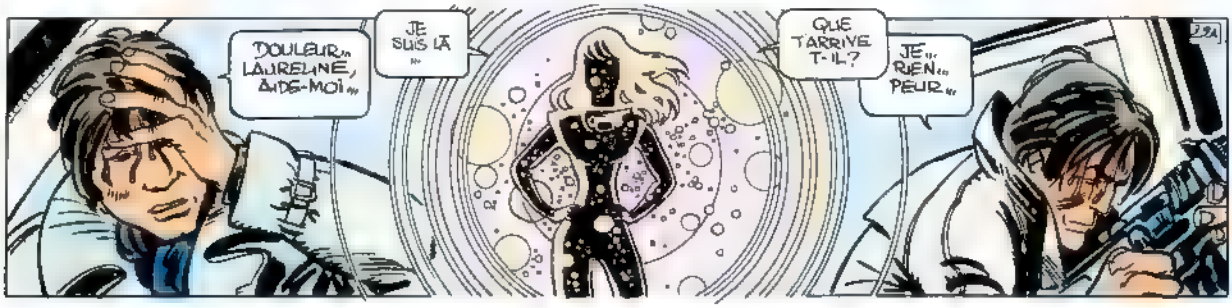
La grande époque de *Valérian* coïncide précisément avec les années 1970. Au cours de cette décennie, les albums de la série mettent en scène une vision très assurée et moderne de la figure du héros cosmique. Les titres des livres en témoignent : *L'Empire des mille planètes*, *Bienvenue sur Alflolol*, *Sur les terres truquées*, *Le Pays sans étoile*, *Les Héros de l'équinoxe*... Autant d'appellations qui évoquent la littérature SF telle qu'elle était éditée dans les années 1950 à 1980 en livres de poche bon marché, aux États-Unis ou en Europe. *Valérian* succède, au fond, à une lignée de spationautes de papier avec un naturel et un panache désarmants, parcourant une suite d'aventures cosmiques d'un rocambolesque surréel. Il hérite en particulier de l'immense *Flash Gordon*, dans sa version la plus aboutie signée Alex Raymond, et sera peu à peu contaminé par la complexité des personnages de la saga des *Naufragés du temps* de Forest et Gillon, née quatre ans plus tard. Sauf que Valérian se cantonnera toujours à une forme plutôt fruste du héros de l'espace : porté par l'action, un brin brut, il ignore, finalement, les raisons de sa présence, sinon qu'il a toujours une nouvelle mission à accomplir. Il évoque une forme de James Bond intersidéral à qui les auteurs ont eu l'excellente idée de flanquer un acolyte, mélange entre Robin, le *sidekick* de Batman, et une James Bond girl : Laureline, jeune fille ultrasexy, elle incarne auprès de Valérian l'altérité, le négatif complémentaire : un corps féminin et un esprit subtil. Leur dynamique ne sera jamais aussi forte que dans ce récit en deux actes, publié en deux parties à l'orée des années 1980 : *Métro Châtelet direction Cassiopée* et *Brooklyn Station terminus Cosmos*. Les deux tomes conjugués forment une sorte de roman graphique



© Mézières/Christin, Dargaud 2015

CI-DESSUS ET CI-DESSOUS
De la Terre à l'espace, Valérian et Laureline gardent le contact.

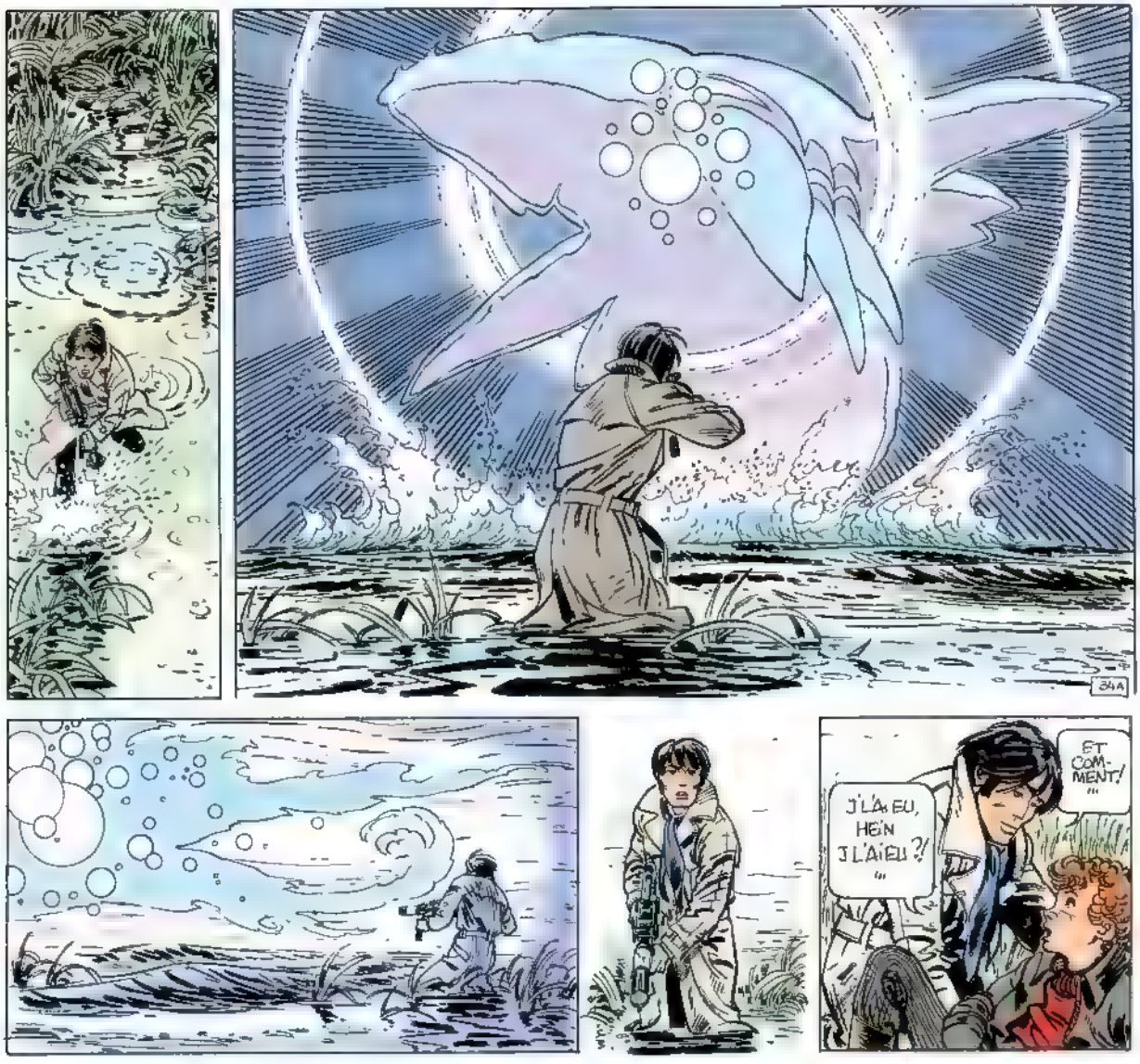
qui ne s'énonce pas mais explore des thématiques en marge de la série. Et résonne, implicitement, avec quelques autres tentatives de l'époque.
À la fin des années 1970, en effet, plusieurs livres tentent d'asseoir la science-fiction comme un thème idoine au développement alternatif de la bande dessinée. Le *Sabre* de Don McGregor et Paul Gulacy, paru en 1978 sous la forme d'un livre vendu en librairie, ou la refonte du *Silver Surfer* de Stan Lee et Jack Kirby éditée directement en un seul volume elle aussi en 1978, en sont deux parfaits exemples. L'époque est propice aux longues sagas empreintes de SF, souvent d'allure cosmique – et pas mal allumées aussi. La proximité du succès d'un *space opera* comme *Star Wars* en serait-elle en partie responsable ? Difficile à dire. Toujours est-il que Christin et Mézières accouchent à cette période d'un diptyque singulier, aux ambitions clairement plus contemporaines. Les thématiques dont ils traitent échappent un peu à leur champ commun, à partir d'un récit qui voit les deux héros évoluer chacun dans un environnement différent (la Terre contemporaine pour Valérian, l'espace pour Laureline). Christin et Mézières tissent une toile qui permet d'évoquer la séparation, l'extinction des espèces, mais aussi l'adultère, les religions, les mysticismes, la finance et le spirituel. Tout ça ? Oui, cachés derrière une intrigue en apparence grossière : Valérian chasse sur Terre des monstres tandis que Laureline enquête sur leur origine quelque part dans le cosmos. Les deux tomes fonctionnent d'abord par les contradictions que les auteurs y mettent. Jusque-là, les histoires de Valérian relevaient d'une SF plutôt bon enfant à la fois dans le trait, souvent rond, qui mettait en avant des visages enfantins ou des figures d'extraterrestres issues d'un bestiaire imaginaire plus fantasque qu'effrayant. Mais avec cette histoire déclinée en deux volumes, Christin et Mézières tendent vers quelque chose de plus réaliste, à la fois dans le dessin (Valérian est davantage un homme) et dans le déroulement du récit, qui relève moins de la SF psychédélique que de la narration dystopique, à mi-chemin entre les romans de J. G. Ballard et ceux de Philip K. Dick. Comme chez ces deux auteurs, ce qui semble interpeller le plus Christin et Mézières, c'est la façon dont un personnage peut être désorienté par un contexte qui n'est pas le sien : Valérian est étranger à la Terre et à ses coutumes, tout comme le sont les créatures cosmiques qu'il est venu abattre et qui font des apparitions dans des endroits qui leur sont, à elles aussi, tout à fait étrangers. C'est leur surgissement imprévu, dans un lieu inédit, qui crée l'étrangeté, et plus encore fait surgir le danger pour carrément menacer, *in fine*, la stabilité écologique et politique. Leur présence hors de leur contexte propre est une manière de souligner la fragilité de l'écosystème terrestre. Thématiques du déplacement, de l'écologie politique et de la mutation des mondes... L'histoire est ainsi irriguée par une tension qui brutalise le lecteur et lui donne à réfléchir. L'intrigue, scandée par les flashs psychédéliques accompagnés de maux de tête subis par Valérian, souligne en permanence le fait que les personnages principaux sont toujours hors de leur contexte d'origine. Ce qui intéresse les auteurs – et le lecteur –, ce sont les déplacements des corps, le dévoilement des actions et des motivations secrètes qui animent les uns (individus) et les autres (corporations) : le désir érotique chez un Valérian qui se laisse facilement séduire par un corps étranger, la volonté d'enrichissement et de pouvoir chez les vrais méchants qui ne sont autres que des entreprises en concurrence, ou encore la volonté de mener sa vie en bon vivant chez l'attachant monsieur Albert, agent de renseignement très français qui œuvre pour les employeurs galactiques des deux héros. Ce dispositif, notamment, est amplifié par une narration où les séquences



d'inventions graphiques et spatiales sont entrecoupées d'interstices qui ne s'intéressent qu'à la banalité du réel. Un réel que ces pages plus cosmiques exacerbent : un café, un restaurant, un voyage en avion, une banlieue de Paris et une autre de New York, une conversation ici et une autre là-bas… Cette juxtaposition perpétuelle de deux réalités, de deux mondes, de la Terre et du cosmos, entrechoque volontairement les notions de passé et de futur, pointe les changements de paradigmes susceptibles de modifier le réel. Le diptyque, en cela, épouse son époque, la fin des *seventies*, où sonne un réveil brutal qui surprend les hippies et va plus encore les choquer dans les années 1980, lorsque les grandes utopies auront fini de disparaître. La mélancolie qui traverse Valérian durant tout le récit est bien celle d'un homme qui réalise qu'il ne peut se battre que contre le vivant et le tangible, à jamais incapable de lutter contre l'esprit, l'immatériel, du souvenir et l'éphémère. Cette mélancolie renvoie, en creux, à celle qui traverse l'autre grand récit de SF incrustée dans le réel de ces mêmes années : *La Nuit* de Philippe Druillet. Moins nihiliste que le livre de Druillet, le diptyque de Christin et Mézières n'en est pas moins un moment de pessimisme dont la fin, figurant un étrange *happy end*, n'est en fait rien d'autre que la mise en scène d'une résignation et l'annonce que la science-fiction et la bande dessinée finissent toujours par achopper sur la réalité et ses contingences. Même la drogue, dure ou douce, ne fait rien d'autre que cela : décaler le réel pour mieux le pointer et le montrer dans toutes ses contradictions et monstruosités. *Métro Châtelet* et *Brooklyn Station*, sous couvert de SF psychédélique, dénoncent, eux aussi, ce réveil-là, en travaillant les contradictions entre les genres, ils s'emparent de la SF pour dévoiler un réel glauque et complexe. Un réel aussi puissant que n'importe quel trip psychédélique. ◆

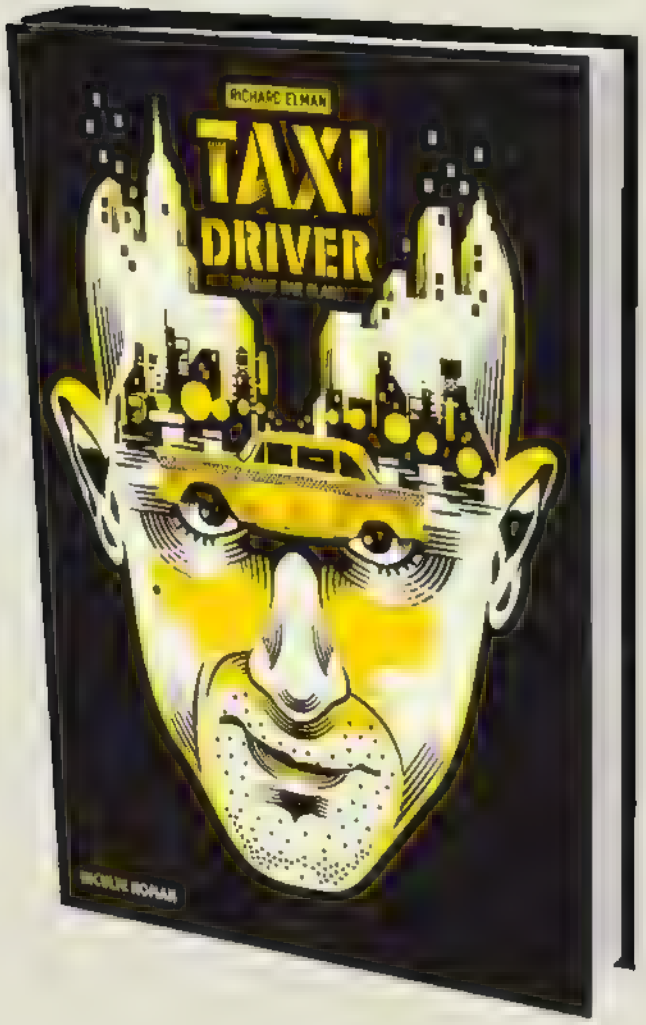
Métro Châtelet direction Cassiopée et *Brooklyn Station* terminus Cosmos *(Dargaud)*.

Remerciements à Hélène Werlé et Maly Mann.



©Mézières/Christin/Dargaud 2015

le roman du chef-d'œuvre de Martin Scorsese



traduit par Claro
en librairie le 28 août 2013

www.inculte.fr

Junji Ito

JUNJITORROR MANGA !

Invité de la 42e édition du Festival de la bande dessinée d'Angoulême, Junji Ito est l'une des voix les plus singulières du manga contemporain. Rencontre avec l'ex-« dentiste » devenu le maître incontesté de l'épouvante *made in Japan*. Frissons garantis.

PAR M.

Junji Ito publie son premier manga en 1987 dans les pages d'un magazine pour filles spécialisé dans les récits d'horreur. Plus tard, le succès de la série *Tomie* (1997-2001) lui ouvre les portes du magazine grand public *Big Comic Spirits*, lequel publie également *Spirale* (*Uzumaki*, 1998-1999) et *Gyo* (2002). En France, les éditions Tonkam/Delcourt ont très tôt commencé l'édition intégrale de son œuvre sur le modèle de la « *Ito Junji Kyofu Manga Collection* », qui regroupe l'ensemble de ses histoires courtes parues au Japon. Ses hommes-escargots, ses poissons bio-mécanoïdes et les filles-fleurs carnivores de la série *Tomie* (déjà neuf films sortis !) ont également envahi les écrans. Junji Ito est une figure emblématique de la *J horror touch*, et on murmure de plus en plus fort qu'il pourrait rejoindre le célèbre Hideo Kojima sur le prochain *Silent Hill*. La cinquantaine affable et curieuse, le maître du manga d'horreur revient sur ses débuts, évoque son enfance et livre quelques clés de son univers cauchemardesque.

Dans quel milieu avez-vous grandi ? Étiez-vous un enfant comme les autres ?
Je suis né en 1963 dans la municipalité de Nakatsugawa, dans la préfecture de Gifu. J'ai grandi à la campagne, assez loin de la ville. Mon père était un *salaryman* tout ce qu'il y a de plus classique. C'est ma mère qui nous élevait, mes deux grandes sœurs et moi, et nous partagions aussi notre maison avec mes grands-parents comme cela se faisait beaucoup au Japon à l'époque. Mais en ce qui me concerne, je n'étais pas un garçon tout à fait comme les autres. Dès mon plus jeune âge, j'ai développé un petit côté sombre et renfermé sur moi-même qui me distinguait des autres enfants. Je prenais facilement peur de leurs jeux et préférais la plupart du temps rester seul à lire ou à jouer avec mes sœurs.

Vous dites que vous étiez un petit garçon peureux, de quoi aviez-vous peur exactement ?
Nous habitions une vaste maison construite à flanc de montagne.

> **JUNJI ITO**
> *"Je dessine depuis l'âge de 5 ans, pas seulement des dessins mais de véritables histoires."*

Elle n'avait rien d'effrayant en elle-même, sinon qu'elle était isolée et éloignée des autres habitations, mais elle avait une particularité qui me mettait très mal à l'aise : les toilettes étaient à l'extérieur, dans une cabane en bois assez sombre, qui était reliée à la maison par un tunnel souterrain. Je vous laisse imaginer les frayeurs qui m'assaillaient quand je devais me lever la nuit. Même en plein jour je n'étais déjà pas très rassuré, mais je me souviens d'être resté toute une nuit terrorisé, dans l'obscurité des toilettes, parce que l'éclairage du passage souterrain était tombé en panne. De quoi vraiment faire des cauchemars. Je ne crois pas du tout aux fantômes, mais je ne me sens pas très à l'aise, aujourd'hui encore, quand je dois me lever la nuit. Je me suis d'ailleurs inspiré de ce traumatisme pour l'une de mes histoires de Souichi.

Vous vous êtes très vite réfugié dans la lecture. Quel genre de livres aimiez-vous ?

J'ai commencé très tôt à lire des mangas, en découvrant ceux qui appartenaient à mes sœurs. C'est pour cela qu'il n'y avait aucun manga de sport, aucun *shonen* chez nous, parce qu'elles ne lisaient que des mangas d'horreur ! C'est donc grâce à elles que j'ai découvert les mangas de Kazuo Umezu, qu'elles adoraient. Et ce sont également elles qui m'ont par la suite donné envie de réaliser mes propres mangas. Ma plus grande sœur prenait une grande feuille de papier qu'elle découpait et pliait pour y dessiner ses propres histoires. J'étais absolument fasciné en la voyant faire, et j'ai voulu l'imiter. Je dessine depuis l'âge de 5 ans, pas seulement des dessins mais de véritables histoires. Très vite, j'ai pris plusieurs feuilles que j'ai accrochées les unes aux autres avec une ficelle pour fabriquer un livre. Et plus le livre ainsi obtenu était gros, plus j'essayais de développer une histoire suffisamment longue pour remplir jusqu'à la dernière page. Finalement, rien n'a vraiment changé, sinon qu'aujourd'hui, j'ai toujours de plus en plus de mal à boucler mes histoires dès qu'elles deviennent un peu trop longues.

Lisiez-vous autre chose que du manga ?

Non, je ne lisais pas de livres en dehors de ceux que l'école nous obligeait à lire, à l'exception des recueils de faits divers horribles de Nakaoka Toshia, dont le ton journalistique et les illustrations m'ont fortement impressionné. J'étais un petit garçon peureux qui, paradoxalement, était attiré par tout ce qui faisait peur. J'aimais ressentir le doux frisson de la peur qui court sur votre peau. C'est pourquoi j'allais souvent chez le père d'un de mes amis qui nous racontait comment, quand il était militaire dans la sécurité civile, il était souvent parmi les premiers à intervenir sur les lieux d'accidents graves pour porter secours aux victimes. Il nous décrivait l'état des corps, n'omettant jamais les détails les plus macabres. Je l'entends encore nous raconter comment il avait dû ramasser tous les morceaux de cadavres de voyageurs qui avaient péri dans un accident de train. C'était d'autant plus impressionnant qu'il s'agissait d'une forme d'horreur sans rapport avec le fantastique ou le paranormal des mangas et des films que je regardais. Nous n'allions pas au cinéma, parce qu'il fallait prendre le train pour se rendre à la ville la plus proche. En revanche, mes parents avaient acheté un téléviseur et je regardais à peu près tous les films qui passaient à la télévision, surtout ceux de *kaiju eiga*, les films de monstres géants, et les séries de science-fiction. Ma préférence allait plutôt à Godzilla qu'à Gamera. Parmi les méchants,

Hedorah, le monstre de la pollution, était mon préféré parce qu'il faisait vraiment peur, à la différence des autres *kaiju* qui s'adressaient quand même surtout à un public enfantin.

Pourquoi l'œuvre de Kazuo Umezu vous a-t-elle tant marqué ?
Kazuo Umezu a toujours été mon auteur de mangas favori. C'est le premier que j'ai lu, et il n'est pas exagéré de dire que j'ai littéralement appris à lire dans ses mangas. Son œuvre est une telle source d'inspiration. J'y ai trouvé toute la future grammaire de mes propres récits d'horreur. Je me rends compte aujourd'hui encore à quel point il continue de m'inspirer. Il est insurpassable, personne n'est en mesure de rivaliser avec l'intense frayeur qui se dégage de ses histoires d'horreur qui mettent en scène des jeunes enfants, comme *L'École emportée*, qui reste ma préférée. Je lui dois mon inspiration et même le lancement de ma carrière, puisque c'est la création d'un Prix Kazuo Umezu, en 1987, qui m'a poussé à finir ma première histoire complète pour participer au concours organisé par le magazine *shojo Gekkan Halloween*, que je lisais alors tous les mois. C'est la première fois que je me suis forcé à aller jusqu'au bout d'une histoire, en faisant tout de A à Z, y compris les petites finitions que je ne faisais jamais d'habitude, parce que je me lasse assez vite. Mais là, il n'était pas question de faire les choses à moitié car maître Kazuo Umezu lui-même présidait le jury qui devait choisir les meilleurs jeunes talents. Je ne voulais pas décevoir mon idole. Je me suis donc appliqué et c'est ainsi que j'ai terminé les trente premières pages de *Tomie*. Je n'ai pas gagné, mais de toute façon il n'y a pas eu de gagnant cette année-là.

Justement, vous étiez encore dentiste à l'époque, avant de devenir mangaka. Comment arriviez-vous à concilier vos différentes activités ?
Tout le monde me pose la question, mais en réalité, je n'ai jamais été dentiste. En revanche je travaillais pour une entreprise qui fabriquait du matériel pour les cabinets dentaires. J'étais ce que l'on peut appeler un technicien dentaire. Je m'occupais du moulage et de la fabrication des dentiers, et je dessinais des prothèses et des instruments de chirurgie dentaire. J'ai exercé ce métier pendant presque six ans. Ça me plaisait. J'avais toujours voulu exercer une activité manuelle, même si je n'avais pas d'idée précise sur le choix de mon futur métier. C'est ma grand-mère qui m'a orienté dans cette voie. Mais je n'ai jamais cessé de dessiner des mangas pour autant. Je dessinais des prothèses la journée, et le soir je faisais des mangas d'horreur. J'ai concilié les deux sans difficultés pendant trois ans, jusqu'au jour où j'ai décidé de me consacrer exclusivement au manga.

Cette expérience a-t-elle constitué plus tard une source d'inspiration pour vos histoires d'horreur ?
Non, cet environnement n'a jamais été une source d'inspiration pour mes histoires, même si je dessine toujours très bien les dents de mes personnages. Mais c'était une bonne expérience car c'est là que j'ai développé les bases techniques de mon dessin. J'ai toujours aimé la rigueur du dessin industriel. À l'époque, je dessinais tout au Rotring, et aujourd'hui, j'utilise des plumes G pen, qui sont d'un usage

"J'étais un petit garçon peureux attiré par tout ce qui fait peur."

"Les filles sont les créatures les plus effrayantes !"

assez répandu parmi les dessinateurs de mangas. J'ai mis du temps à m'y habituer, mais elles permettent de conserver cette froideur du trait d'architecte, dénué d'émotion, qui me semble parfaitement approprié pour servir de support à des récits d'horreur.

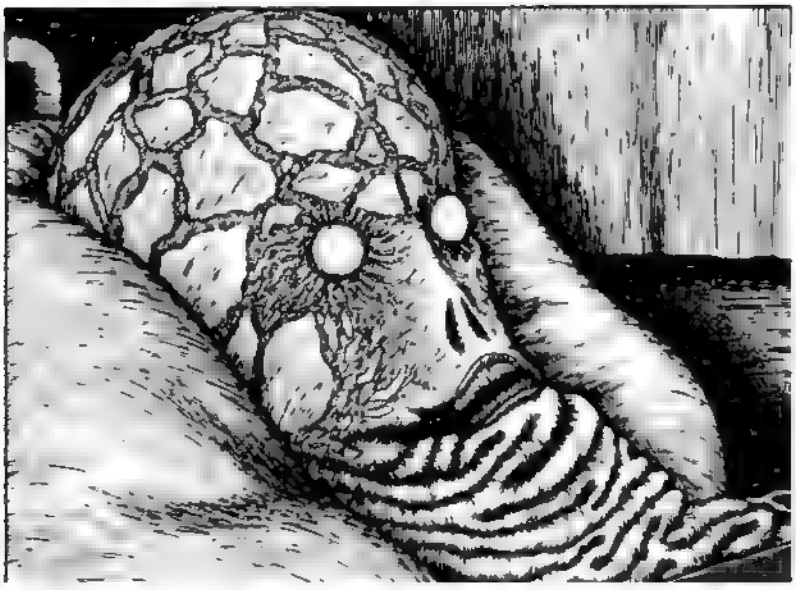
Où allez-vous chercher les idées épouvantables qui sont dans vos mangas ?
Je trouve mes idées dans la vie de tous les jours. Ça peut être quelque chose que j'ai entendu à la radio, une lecture, une photo, n'importe quoi. Il ne s'agit pas forcément de quelque chose de morbide ou de malsain à l'origine. Je ne cherche pas spécialement les idées les plus horribles, au contraire, je trouve que le résultat est beaucoup plus intéressant quand l'idée vient d'un simple détournement de perspective.

Comment vous est venue l'idée de *Tomié* ?
Pour *Tomié*, le concept est venu en premier. Je voulais raconter l'histoire d'une jeune fille morte qui revient à la vie comme si de rien n'était. Tomié n'est pas une zombie comme on en voit maintenant partout dans les séries américaines. C'est quelque chose de plus subtil, et de bien plus effrayant, me semble-t-il. Je me suis souvenu des capacités d'auto-régénération des lézards, dont la queue repousse quand elle a été coupée. *Tomie*, c'est déjà une histoire de spirale qui n'en finit jamais. C'est un cercle vicieux qui attire les hommes et dont ils ne peuvent s'échapper. Cette jeune fille irrésistiblement belle fascine tellement les hommes autour d'elle qu'ils finissent toujours par vouloir la tuer, accélérant ainsi le processus de sa renaissance. Il n'y a pas de fin. C'est comme un cancer qui prolifère.

À vous entendre, il n'y a pas pire monstre qu'une jolie fille.
(Rires.) C'est exactement ça ! Au moins, nous sommes deux à l'avoir remarqué. Les jeunes filles sont vraiment les créatures les plus effrayantes ! Les filles aux longs cheveux noirs sont historiquement associées aux serpents et aux méduses. Je crois que c'est pour cela qu'on les retrouve en si grand nombre dans les films, les romans et les mangas d'horreur japonais.

***Uzumaki* est également un concept, avant d'être une intrigue.**
Le motif de la spirale est l'un des plus vieux symboles japonais. On le retrouve dans de nombreuses cultures primitives. Ses origines sont si anciennes que le sens du motif s'est perdu avec le temps. Moi-même, je serais bien incapable de dire quelle signification il a, mais ce n'est pas l'essentiel. Ce qui est important, c'est que la spirale existait bien avant nous, et survivra à l'espèce humaine. C'est pourquoi elle est synonyme d'infini. Il y a quelque chose en elle qui renvoie à ma fascination pour les déités du panthéon lovecraftien. Les différentes étapes de la contamination par la spirale dans *Uzumaki* m'ont été directement soufflées par la manière dont H. P. Lovecraft met en scène le retour des Grands Anciens dans ses nouvelles fantastiques.

Est-il déjà arrivé que certaines de vos histoires suscitent des réactions de rejet chez vos lecteurs ? Avez-vous parfois le sentiment d'aller trop loin ?
Je n'en ai pas le souvenir. En règle générale, j'essaie de faire très



attention à ne blesser personne C est pourquoi j'évite de décrire précisément certaines maladies, pour ne pas stigmatiser les malheureux qui en sont atteints Je ne voudrais surtout pas qu'à la lecture de mes mangas ces personnes se ressentent elles-mêmes comme monstrueuses Ce sont des victimes, pas des monstres

Vos propos me rappellent une réflexion d'un de vos écrivains préférés, le romancier de science-fiction Yasutaka Tsutsui. À la question « Y a-t-il encore des sujets tabous au Japon ? », il m'avait fait cette réponse surprenante : « Oui, il reste deux sujets qu'on ne peut pas aborder : la vie privée de l'Empereur et la lèpre. »
Oui, je vois ce qu'il voulait dire. Il a été la cible d'une campagne de presse parce qu'il avait mis en scène des épileptiques dans un de ses romans On l'a accusé de se moquer d'eux Il est devenu depuis une sorte de pourfendeur du « politiquement correct » Mais en ce qui me concerne, ce n'est pas vraiment une forme de censure, même si mon éditeur m'a effectivement demandé de faire attention Disons qu'il s'agit plutôt d'une certaine réserve que j'ai vis-à-vis des personnes qui sont atteintes de difformités physiques , je ne veux pas en faire des monstres méchants et repoussants, qui serviraient de boucs émissaires aux peurs des gens dits normaux C'est une limite que je me fixe, de même que j'évite de mettre trop de gore C est par choix

Vous sentez-vous proche de certains auteurs du courant *ero-guro*, comme Shintaro Kago ou Suehiro Maruo ?
Je ne sais pas trop comment définir ce mouvement, mais dans l'ensemble je ne me sens pas concerné, ni intéressé par l'*ero-guro*, et je ne me vois certainement pas en faire. j'aurais bien trop honte si mes grandes sœurs lisaient ce genre de mangas ouvertement pornographiques

La parution de vos mangas est contemporaine de l'émergence du nouveau cinéma d'horreur japonais, suite au succès de *Ring* en 1998. D'ailleurs, votre travail a été de très nombreuses fois adapté à l'écran. Quel a été votre degré de collaboration sur ces films ? Quels sont ceux qui vous paraissent les plus réussis ?
Au début, je participais à l'écriture du scénario. Maintenant, il m'arrive de temps en temps de donner mon avis, quand on me le demande. Mais j'ai constaté que les films où je me suis le plus impliqué ne sont pas forcément les plus réussis, alors j'ai tendance à laisser faire Chacun son domaine Il faut accepter le jeu de l'adaptation. J'estime que le réalisateur est mieux placé que moi pour savoir ce qu'il faut faire. Je ne voudrais pas le brimer en lui imposant un trop grand respect de l'œuvre dessinée De tous les films qui ont été tirés de mes mangas, le meilleur est sans conteste *Uzumaki*, réalisé en 2000 par Higuchinsky C'est celui qui a su le mieux retranscrire l'atmosphère et la lente progression de l'horreur présente dans le manga. Sinon, j'ai bien aimé certains films de la série *Tomié*, en particulier *Tomie versus Tomie* (2007), et l'actrice Rio Matsumoto qui jouait dans *Tomie: Beginning* (2005) était vraiment très jolie. ◆

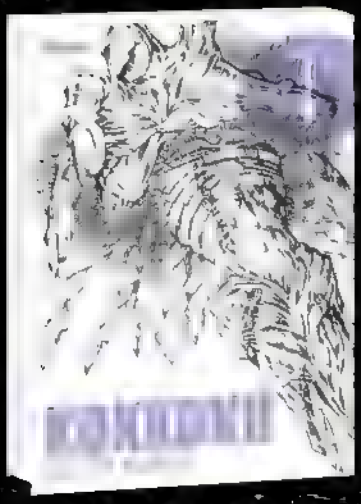
Remerciements à Fabien Nabhan pour la traduction, ainsi qu'à Maud Beaumont et Mélanie Couturier

NOMINÉ AUX MANGA TAISHO AWARDS

ET SI VOUS POUVIEZ FIGER LE TEMPS ?

KOKKOKU

SEITA HORIO



SÉRIE EN 8 TOMES

www.glenatmanga.com

KOKKOKU © Seita Horio / Kodansha Ltd.

TOME 1 LE 18 MARS • TOME 2 LE 20 MAI

EN PARTENARIAT AVEC

© 山口A5800

Inio Asano

DÉPROGRAMMER LE LECTEUR

Alors que se concluent *Bonne nuit Punpun* (Kana) et *La Fille de la plage* (IMHO), il est plus difficile que jamais de deviner dans quelle direction se dirige l'imprévisible Inio Asano Celui qui naguère consolait la jeunesse semble désormais vouloir la bousculer

INTRODUCTION DE STÉPHANE BEAUJEAN — PROPOS RECUEILLIS PAR STÉPHANE BEAUJEAN ET AURELIEN ESTAGER — TRADUCTION D'AURELIEN ESTAGER

Inio Asano fait partie des derniers auteurs qui se démènent pour faire survivre une bande dessinée japonaise adulte, et surtout différente. Amateur de narration polyphonique, il s'est longtemps attardé sur les troubles d'une jeunesse japonaise écrasée par les villes de banlieue multipliant les destins chassés croisés, les paysages photoréalistes chargés de mélancolie et les personnages pétris d'angoisses. Rapidement, du moins en France, il s'est ainsi érigé comme le peintre d'une génération perdue, jusqu'aux dernières publications de *Bonne nuit Punpun* et de *La Fille de la plage*. Le premier, multiprimé à travers le monde, raconte la socialisation difficile d'un adolescent qui se perçoit lui-même comme un étrange pingouin isolé dans un monde d'hommes. Pour la première fois, la grammaire réaliste d'Asano accepte de composer avec les codes grotesques et l'esthétique *kawaii* du divertissement grand public. Le second disséque la relation sentimentale impossible de deux adolescents qui noient leur ennui dans des expériences sexuelles. La où le bât blesse, c'est que chacune des deux séries, écrites en parallèle, montre d'étranges signes, comme des appels du pied destinés au lecteur. De tous les auteurs de sa génération, Asano a probablement toujours été le plus stratège, le plus conscient des attentes du public et le plus à même de trouver les compromis formels pour s'exprimer dans le cadre codé du manga. Il semblerait qu'il mette maintenant à profit cette qualité pour libérer son tempérament un peu revêche et bousculer le lectorat. Il est peut-être difficile de restituer à 100 % l'insolence avec laquelle il évoque parfois la communauté des amateurs de manga et les stratégies qu'il met en œuvre pour les perturber. Mais il y a chez Asano quelque chose de ce sentiment qui animait Hideaki Anno lorsqu'il s'est lancé dans *Evangelion*, comme un désir de déprogrammer l'audience, pour mieux la sauver d'elle-même.

Pourquoi avez-vous choisi de devenir auteur de bande dessinée ?
J'ai toujours rêvé de gagner ma vie en dessinant. Si j'ai choisi de devenir mangaka plutôt qu'illustrateur, par exemple –, c'est que le chemin vers la professionnalisation me paraissait plus clairement balisé : il suffisait de présenter son travail dans le cadre d'un concours pour jeunes auteurs afin d'être repéré et d'avoir éventuellement la chance de voir son travail publié.

Beaucoup de vos personnages se demandent avec angoisse si leurs rêves se réaliseront un jour. Pourquoi vous être attardé sur ces tourments alors que vous-même avez percé très tôt en tant que mangaka, à l'âge de 17 ans ?
En fait, il s'est passé pas mal de temps entre la parution en magazine de mes premières nouvelles et celle de ma

INIO ASANO
"Je me suis changé en caméra de surveillance, me contentant d'observer sans juger."

première série, avec la parution d'un livre à la clé. Sans compter que mon premier recueil est paru cinq ou six ans après ma première publication en magazine. Mes rêves ne se sont donc pas réalisés si rapidement, je suis passé entre-temps par une période difficile et angoissante qui a inspiré mon écriture. Du coup, entre 20 et 30 ans, mon travail se nourrissait des frustrations et du ressentiment que j'accumulais. J'ai aujourd'hui 33 ans et mon succès relatif m'a guéri. D'ailleurs, trouver un sujet qui me motive est désormais l'un des problèmes auxquels je suis confronté. Ni moi ni mes proches n'avons traversé d'épreuves particulièrement tragiques. Dans ma jeunesse, je me préparais psychologiquement au malheur en m'immergeant dans la lecture de mangas et de romans dramatiques. Les histoires optimistes ne me semblaient d'aucune aide pour résoudre les problèmes existentiels. Ce n'étaient que des palliatifs. Adulte, j'ai eu envie d'aider moi aussi les adolescents à s'endurcir par la lecture. Ceci dit, écrire permet de se purger de ses angoisses, et je crains de ne plus avoir de choses à exorciser par la création. Mon écriture va forcément évoluer.

Pourquoi adoptez-vous souvent la forme du récit choral ?

C'est un stratagème que j'ai trouvé pour écrire mon premier recueil d'histoires courtes, *Un monde formidable*. À l'époque, je ne me pensais pas capable de développer une intrigue sur un grand nombre de pages. Et mon éditeur refusait de publier un recueil d'histoires courtes signé par un jeune auteur comme moi, à cause des risques commerciaux. J'ai alors eu l'idée de relier les nouvelles entre elles en réutilisant certains personnages récurrents. Aujourd'hui encore, je suis incapable d'écrire autour d'un seul personnage, je finis par me lasser. Et comme je suis habitué au format court, mes récits progressent et se concluent trop rapidement. Pour moi, la seule manière de raconter une histoire qui tienne sur la durée, c'est de multiplier autant que possible les personnages et les interactions humaines. Le récit choral n'est pas un choix, c'est une nécessité.

Dans *La Fille de la plage* et *Solanin*, vous délaissez pourtant cette approche pour approfondir vos personnages.

Dans mes premières histoires, je m'efforçais de gommer les particularités des personnages pour que les lecteurs s'identifient facilement à eux. Mais au fil du temps, j'ai eu envie de créer des héros plus affirmés, et je me suis lancé avec *Solanin*. J'y ai pris beaucoup de plaisir, et comme les réactions des lecteurs étaient positives, je me suis mis à concevoir des personnalités plus complexes. Dans *La Fille de la plage*, j'ai franchi un nouveau cap en mettant en scène des gens beaucoup plus jeunes que moi. Jusqu'alors, mes personnages

À DROITE
Dans *La Fille de la plage*, Inio Asano entre dans l'intimité de ses personnages sans jamais céder au voyeurisme.

JXMIRENOMMAMOXD©Inio Asano 2011 Ohta Publishing Co.

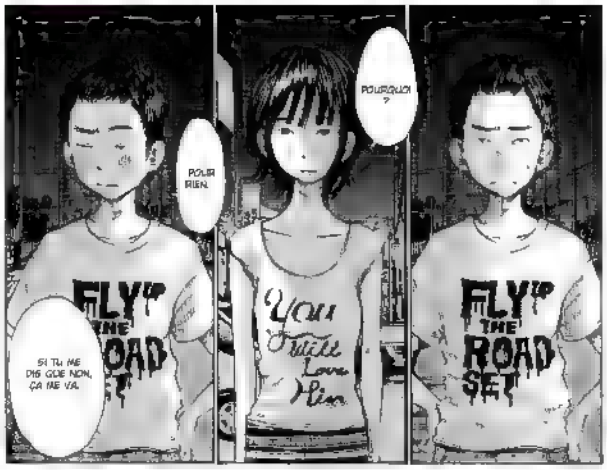
me ressemblaient et je leur insufflais ma vision de la vie, comme si je faisais partie de l'histoire. Là, au contraire, j'ai choisi d'adopter un rôle de spectateur. Je me suis changé en caméra de surveillance, me contentant d'observer sans juger. C'est peut-être ce qui donne à l'histoire son réalisme. Jusqu'à présent, mes mangas étaient truffés de monologues intérieurs. *La Fille de la plage* n'en comporte aucun, et les personnages ne sont plus écrasés sous mes idées. Pour les comprendre et percer leur mystère, derrière les sous-entendus, le lecteur doit être attentif et interpréter lui-même les attitudes et les mots employés.

Pourquoi avoir choisi de mettre en scène des collégiens ?
La plupart de mes personnages avaient jusqu'à présent entre 20 et 30 ans, l'âge de l'entrée dans la vie active. Les angoisses concernant l'avenir et le travail étaient naturellement mes sujets de prédilection, sujets que j'ai aujourd'hui épuisés. J'ai eu envie de mettre en scène des relations plus naïves, et je me suis intéressé à des personnages en quête de maturité, qui ne savent pas lire entre les lignes. Des êtres qui se cherchent à tâtons, pétris d'incertitude, et auxquels je m'attache aujourd'hui plus facilement. L'autre raison qui m'a poussé à mettre en scène des collégiens, c'est que *La Fille de la plage* était prépublié dans *Manga Erotics F* (revue bimensuelle qui a cessé de paraître en juillet 2014, ndlr), et que je devais du coup dessiner des scènes de sexe. Au départ, je voulais raconter une histoire d'amour banale entre adolescents, avec son lot habituel d'hésitations et de doutes. Mais Koume et Isobe font l'amour dès le premier chapitre, alors que ça aurait dû être la conclusion, ou en tout cas le point culminant de l'histoire. Quand je me suis mis à écrire, j'ai eu le sentiment que l'histoire devait commencer sur les chapeaux de roue pour pouvoir tenir debout. J'ai dû prendre le genre à contre-pied et raconter la suite en renversant l'ordre habituel des événements.

Pourquoi installer cette histoire en bord de mer plutôt qu'en ville, votre environnement de prédilection ?
Jusqu'à présent, j'ai dessiné la banlieue plus que la ville de Tokyo elle-même. Je voulais montrer des paysages typiques des quartiers résidentiels, mais j'ai fini par m'en lasser. Dessiner ces paysages était devenu une corvée, d'où mon envie de situer l'action de *La Fille de la plage* en province. J'ai grandi dans une région montagneuse et j'ai toujours été un peu envieux de la vie près des côtes. J'étais curieux de voir comment j'arriverais à dessiner ces bords de mer que je n'ai pas beaucoup connus. L'autre raison, c'est que ces paysages me semblaient bien plus rapides à dessiner : sur la côte, il n'y a que l'eau et l'horizon. À ma grande surprise, je me suis mis à éprouver peu à peu une sorte de peur panique devant ces grands espaces, une angoisse qui me saisissait face à l'immensité de la mer et du ciel. J'avais envie de remplir tout ce vide, et ainsi j'ai rapidement déplacé une bonne moitié de l'action dans la chambre de l'un des héros, pour me retrouver en terrain familier et dessiner le désordre. Aujourd'hui, je travaille toujours à simplifier mes décors. De tous les problèmes auxquels

> *"Je me suis intéressé à des personnages en quête de maturité, qui ne savent pas lire entre les lignes."*

© Nur Asano

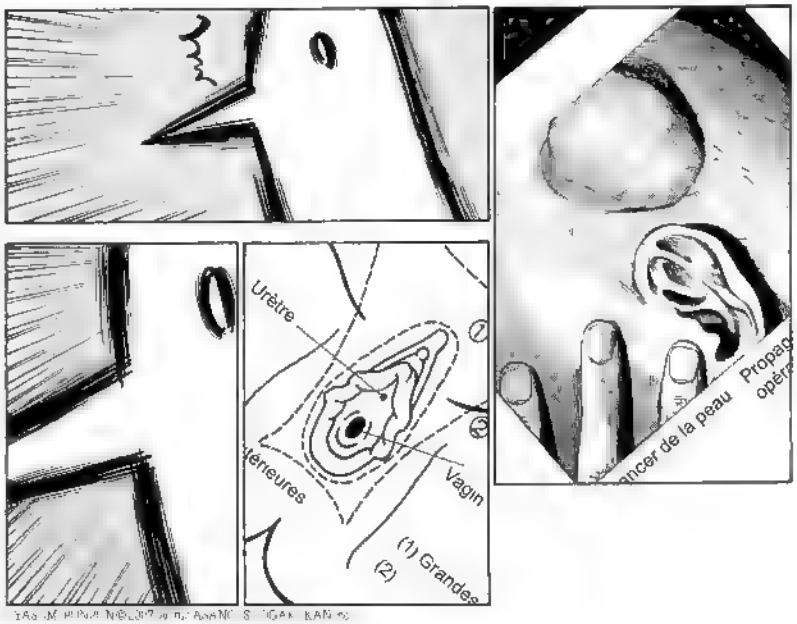


CI-DESSUS
Un souci constant du détail, notamment dans les décors et les vêtements.

je suis confronté, c'est peut être celui qui est le plus difficile à résoudre

Vous avez très souvent recours à la photographie pour dessiner vos décors. Comment se passent les prises de vues ?
Je n'ai jamais eu envie de m'approprier un paysage par mon trait. J'aime les paysages à l'état brut, et si je le pouvais, j'utiliserais les photos telles quelles, sans avoir à leur appliquer des effets pour qu'elles s'intègrent bien dans le dessin. Une fois le fil de l'intrigue et le cadre de l'action plus ou moins calés, je commence mes repérages photo, avant même d'écrire en détail le scénario. Pour *La Fille de la plage*, je me suis rendu du coté de Yokosuka, simplement parce que l'une de mes ex y habitait autrefois. J'ai essayé de saisir l'ambiance de la ville et le profil des ados du coin en me baladant au petit bonheur la chance, notamment près de la zone commerciale de la gare. Même si ce ne sont que des fantasmes construits d'après quelques impressions personnelles, il m'arrive assez souvent d'imaginer des personnages d'après l'atmosphère d'un quartier. Je repense à l'ambiance de la ville, aux coiffures ou aux vêtements que j'ai observés. Je fais ensuite le tri dans ce qui me plaît. Une fois que j'ai le look et les traits de mes personnages en tête, leur personnalité me vient naturellement et j'arrive à imaginer la vie qu'ils mènent. Prenons l'exemple de *La Fille de la plage* : l'action se situe dans une petite ville à la campagne. Les adolescentes ne peuvent pas être sophistiquées, mais plutôt légèrement mal fringuées. Elles ne cherchent pas particulièrement à plaire aux garçons. En principe, un petit bled comme celui où se déroule l'histoire ne propose pas une grande diversité de magasins ou de marques de vêtements. A l'inverse, Isobe est plus cool. Comme il vient d'une grande ville, sa garde-robe devait l'exprimer et le distinguer des autres personnages. Le contraste avec Koume reflète les environnements dans lesquels chacun a grandi. Ensuite, pour souligner l'origine citadine d'Isobe, je lui ai inventé un grand frère avec des goûts assez pointus. A partir de là, sa chambre s'est imposée, avec son impressionnante bibliothèque, et j'ai construit le décor petit à petit, par touches de détails réalistes.

De toutes vos œuvres, *Bonne nuit Punpun* est celle qui s'apparente le plus à un récit autobiographique, mais c'est également l'une des seules à comporter des éléments fantastiques. D'où vous est venue l'envie de mélanger les genres ?
Bonne nuit Punpun est l'antithèse de *La Fille de la plage*, même si j'ai écrit et publié les deux livres simultanément. *Punpun* est saturé de monologues où j'exprime mes états d'âme et mes idées avec un vocabulaire qui m'est propre, d'où peut-être cette impression d'un récit autobiographique. Il est impensable de publier un récit à caractère intime dans un hebdomadaire de manga à cause du désintérêt des lecteurs pour le sujet, mais je tenais vraiment à essayer. Pour faire passer la pilule auprès des moins réceptifs, j'ai saupoudré le récit



A DROITE
L'éveil de Punpun à la sexualité.

d'éléments excentriques, comme l'allure de Punpun, l'apparition de Dieu ou certains passages à l'esthétique légèrement surréaliste. J'écrivais au fil de mon inspiration, en me laissant porter par mon énergie. *La Fille de la plage*, au contraire, respectait scrupuleusement une trame bien définie à l'avance. Il s'agissait de tester mes limites sur le plan de la créativité narrative et visuelle, de produire l'œuvre la plus accomplie possible sur le plan formel. *Punpun* et *La Fille de la plage* étaient donc des séries très complémentaires. Les qualités de l'une compensaient les défauts de l'autre, et vice versa. Sur le plan créatif, cet équilibre me satisfaisait pleinement. Voilà pourquoi, quand la prépublication de *La Fille de la plage* s'est terminée, le travail sur *Punpun* est devenu compliqué : ma soif de perfection formelle s'est reportée sur l'écriture de *Punpun*, au risque de compromettre l'urgence commandée par son rythme de publication. L'idéal pour moi est de travailler simultanément sur plusieurs histoires avec des enjeux formels différents, que je puisse trouver mon équilibre créatif.

Avez-vous le sentiment de présenter des destins individuels, ou de brosser le portrait d'une société dans son ensemble ?

J'essaie tant que possible d'exprimer mon opinion personnelle. Pas tellement par envie, mais parce que je pense qu'il est nécessaire de rester soi-même. Avant la trentaine, je surestimais ma compréhension de la société, d'autant qu'Internet n'était pas aussi développé et que je n'avais pas accès à autant d'informations. J'étais le produit de mon époque, et mes mangas le reflètent. Aujourd'hui, ma compréhension du monde est un peu plus fine, mais elle entame du coup ma spontanéité. Jusqu'à *Solanin*, je me sentais libre de dire tout ce que je pensais. Mais dans *Bonne nuit Punpun* et *La Fille de la plage*, la prise de conscience et la maturité ont réduit la liberté d'expression que je m'autorisais. Avant, j'avais l'impression de comprendre le monde, mais d'être injustement incompris, de me battre contre la société ! Quelle honte. Aujourd'hui, j'essaie plus simplement de prendre du recul et d'observer le monde de manière posée. Notamment car je me sens de plus en plus responsable de mes lecteurs, qui sont de plus en plus jeunes et qui m'écrivent régulièrement pour me confier des choses lourdes. Tout a commencé après *Solanin*, lorsqu'une lectrice m'a raconté par courrier la mort de son petit ami. En voyant qu'elle était bouleversée par cette histoire que j'avais créée de toutes pièces, j'ai commencé à éprouver un étrange sentiment de culpabilité. J'ai compris que les lecteurs imaginaient que j'avais une vie torturée, que j'avais vécu des drames similaires aux leurs, alors que je n'ai rien traversé de tel. Le jour où les médecins m'ont diagnostiqué une tumeur au poumon, incurable mais bénigne pour le moment, j'ai même éprouvé un peu de soulagement

Je me sentais enfin légitime pour aborder les sujets de la maladie et de la mort

Vous êtes gêné que vos lecteurs vous identifient à vos personnages ?
Tout à fait. Mes personnages éprouvent souvent des émotions complètement opposées à celles qui me traversent au moment où j'écris. J'aimerais que mes lecteurs fassent la distinction. Cette confusion me culpabilise beaucoup. Sur Twitter, je passe mon temps à débiter des âneries pour montrer que je suis aussi con que n'importe qui. Je ne veux pas que les lecteurs prennent mes récits pour argent comptant. Et j'espère sincèrement qu'ils finiront par comprendre que tous les adultes, comme moi, sont des salauds.

Puisque vos personnages ne vous ressemblent pas, comment qualifiez-vous la relation que vous entretenez avec eux ?
Jusqu'à présent, je m'arrangeais pour m'identifier d'une manière ou d'une autre aux personnages, sans quoi j'avais bien du mal à les mettre en scène. J'insufflais à chacun une petite part de ma personnalité, de quoi tisser un lien. Et je ne m'intéressais qu'à des personnages pour lesquels j'arrivais à développer de l'affection. Je ne devrais pas le dire comme ça, mais j'évitais de mettre en scène des personnages peu éduqués, car je manquais de prises pour les décrire de manière crédible. L'éducation offre aux hommes une certaine logique, une manière de réagir que je peux comprendre et anticiper. Avec le temps, heureusement, je commence à m'intéresser à toutes sortes de gens et j'essaie de les comprendre en les invitant dans mes histoires. Dans *Punpun*, je parviens par exemple à mettre en scène ma première vraie figure de méchant, la mère d'Aiko. Jusqu'ici, je refusais de m'atteler à des profils qui me repoussent ou me font peur, comme les vieilles mégères ou les racailles. Je n'arrive toujours pas à comprendre la mère d'Aiko, sa violence, les raisons qui l'animent, mais d'une manière générale, la distance qui existe entre mes personnages et moi est en train de changer. Dans *La Fille de la plage*, je dirais qu'Isobe me ressemble beaucoup, mais Koume très peu. Dans ma nouvelle série, *Dead Dead Demons Dededededestruction* (encore inédit en France, ndlr), aucun personnage ne reflète ma personnalité. Je les trouve tous complètement stupides. C'est la première fois que j'arrive à prendre autant de recul, et je pense que les lecteurs remarqueront la différence.

Écrivez-vous vos intrigues dès le départ en obligeant les personnages à s'y adapter, ou est-ce que ces derniers font progresser l'histoire sans votre intervention ?
Ma manière de travailler change un peu à chaque projet, mais il faut toujours que j'aie une idée d'ensemble pour évaluer le

À GAUCHE
Un spécimen de mégère typique de celles qu'Asano déteste.

À GAUCHE
Inio Asano prête ses traits à un responsable éditorial face à une jeune auteure de mangas.

nombre de pages sur lequel je m'engage, sinon je panique. Pour *La Fille de la plage*, j'avais déjà écrit la trame générale avant de commencer le dessin. J'assemblais les détails au fur et à mesure. Mais il m'arrive rarement de procéder ainsi. D'une manière générale, l'écriture par épisode m'oblige à réévaluer petit à petit le plan de départ. Jusqu'à présent, je m'efforçais de rester dans les clous, mais ce n'est pas forcément la bonne solution. Quand je relis mon travail, je vois craquer les coutures. Ça manque de naturel, notamment dans certaines répliques. Je voudrais le plus souvent écrire au fil de l'inspiration, improviser, mais je n'en suis pas encore capable. Certains auteurs ne peuvent pas écrire sur un canevas scénaristique préétabli, ça tue leur inspiration. Je comprends qu'avancer ainsi à l'aveuglette peut être stimulant. J'ai passé trois ans à développer *La Fille de la plage*, et je n'ai pas arrêté de ressasser l'histoire dans ma tête. Quand j'ai attaqué le dernier chapitre, j'ai éprouvé un sentiment d'accomplissement, mais aussi le soulagement d'en avoir enfin terminé. Pourtant, après tout ce temps, l'histoire avait perdu toute sa fraîcheur.

De quoi traite votre nouvelle série ?
Mon premier objectif, c'est d'arrêter de me prendre la tête. J'ai le sentiment d'avoir toujours travaillé de manière sérieuse et ordonnée. À chaque fois, j'essayais de me dépasser pour que chaque nouveau projet soit mon chef-d'œuvre. Mais après *Bonne nuit Punpun* et *La Fille de la plage*, je sens que je ne tiendrai pas dix ou vingt années supplémentaires avec un tel état d'esprit. J'ai envie de travailler de manière plus détendue, de me faire plaisir. J'ai honte de le dire alors que je n'ai que 33 ans, mais je suis fatigué. L'autre sujet qui me préoccupe, c'est l'explosion, depuis dix ans, de la culture *otaku*, tandis que les magazines de *seinen manga* (dont les titres s'adressent à un public plutôt mature, ndlr) périclitent les uns après les autres : *Ikki*, *Manga Erotics F*, *Jump Kai*… Je sens qu'il me faut trouver un équilibre entre cette maturité-là et l'univers des mangas de pur divertissement. Les auteurs de *seinen* ont aujourd'hui tous une quarantaine ou cinquantaine d'années et se contentent de suivre leurs envies sans se préoccuper des ventes des magazines qui publient leurs histoires. L'âge moyen de leurs lecteurs est aussi en hausse, et bientôt il n'y aura plus personne pour s'intéresser à ce type de mangas un peu exigeants. En tant qu'amateur de *seinen*, j'ai envie que le genre se pérennise, et je crois qu'il va falloir s'adapter à l'époque pour survivre. Ce n'est pas comme si nous étions des artisans dépositaires d'une tradition séculaire. Du coup, même si d'un point de vue créatif, j'ai envie de prendre les choses à la légère, je ne peux m'empêcher de penser à la pérennité des mangas pour adultes. Je pense donc qu'il va se passer un long moment avant que je retourne à un style proche de celui de *Bonne nuit Punpun* ou de *La Fille de la plage*. Je suis parti sur une recherche de compromis, avec une intrigue que même le dernier des idiots est capable de suivre, afin de venir au secours de mon éditeur avec un titre vendeur. Une fois que je me serai constitué une nouvelle base de fans, que mes anciens lecteurs seront persuadés que j'ai vendu mon âme au diable et que je n'écris plus que des mangas débiles, je bousillerai tout, je flinguerai la fin de l'histoire et tout le monde me détestera. J'attends ce moment avec impatience. Une part de moi a vraiment envie de tourner en ridicule le manga dans son ensemble. Ce divertissement qui mélange textes et dessins, régi par des règles arbitraires et où règne un optimisme béat, ne m'apparaît plus très sain. Le pessimisme récent qui habite mon écriture est clairement une réaction épidermique au succès de ce manga là, destiné aux *otaku*. ◆

Bibliographie
Un monde formidable *(Kana)*
Le Quartier de la lumière *(Kana)*
Solanin *(Kana)*
La Fin du monde, avant le lever du jour *(Kana)*
Bonne nuit Punpun *(Kana)*
La Fille de la plage *(IMHO)*

Remerciements à Hiroki Shibayama et Aude Luce

IN MEMORIAM YOSHIHIRO TATSUMI (1935-2015)

Depuis quelques années, les nouvelles du Japon n'étaient pas bonnes. Yoshihiro Tatsumi se battait contre la maladie. L'auteur est décédé le 7 mars dernier, quelques semaines avant la publication aux éditions Cornélius de *Cette ville te tuera*, un recueil inédit en français d'anciennes histoires courtes. *Kaboom* prépublie l'une d'entre elles, emblématique de son *gekiga*.

Yoshihiro Tatsumi, mû par une colère inextinguible, a consacré une très grande partie de sa vie à l'écriture. Ces dernières années, en dépit de la maladie qui diminuait sa capacité à dessiner, il s'obstinait encore à dépeindre, dans *Une vie dans les marges*, l'après-guerre d'un Japon sous occupation américaine, cette époque de grandes transformations sociales qui aura notamment enfanté, en réaction à sa violence, le genre du *gekiga*, soit la toute première forme de manga dramatique et adulte. Une véritable gageure à une époque où se montrer pessimiste, au Japon, est fort mal venu. Tandis que l'archipel est entièrement tourné vers le futur, les angoisses et les doutes sont soigneusement enfouis dans la bande dessinée de jeunesse, largement dissimulés derrière l'éloge de la modernité et la foi dans l'avenir. Un manga d'aventure, en somme, qui, pour les rejetés de la modernité, a tout de la performance artistique et du mensonge glacé.

Tatsumi, parmi les tout premiers amateurs de bande dessinée, s'inscrit en faux contre l'enthousiasme généralisé en dénonçant le revers de cette modernité. Ses récits témoignent de la déculturation fulgurante du peuple japonais sous l'occupation des Américains, des ravages d'un exode rural accéléré sur le confort de vie, des mégapoles génératrices de solitude… « La société s'enrichissait, indiquait-il, mais paradoxalement ce n'était pas le cas autour de moi, où les gens restaient démunis. Nous vivions en marge de ces bouleversements sociaux, coincés dans la misère. Il s'agissait donc de témoigner de ce que je vivais. De mon environnement, de ces citoyens comme moi en marge de la prospérité. »

De nouvelle en nouvelle, il fait ainsi le portrait d'un « Homo japonicus » marginalisé et sans repères, incapable de se lier ni à l'ancien monde ni au nouveau. En termes d'écriture, l'auteur ébauche une autre manière d'envisager la mise en scène en bande dessinée, allant jusqu'à refuser l'appellation même de « manga » (« images dérisoires »), qui ne convient pas, dit-il, aux sujets qu'il aborde.

Tatsumi se détache ainsi, à la fin des années 1950, des récits d'aventure utopistes qui composent largement le manga, pour inventer le *gekiga* (« images dramatiques ou théâtrales »). Forme d'écriture nouvelle, autant sur le plan thématique que graphique, le *gekiga* apparaît, rétrospectivement, comme la toute première tentative de théorisation éthique de la bande dessinée japonaise. Osamu Tezuka, le modèle et père de la bande dessinée d'après-guerre, brille alors par son formalisme remarquable, mais aussi par son humanisme béat. Son succès s'est construit sur un éloge de la tolérance

qui brasse concepts philosophiques et métaphores mais la vie japonaise, dure, cruelle, terriblement contemporaine, il ne la montre pas. La toute première réflexion éthique de la bande dessinée japonaise, celle donc mise en place par Tatsumi, est finalement assez simple. Il s'agit de dire qu'il faut rendre compte du monde avec honnêteté, que le manga est un miroir et le reflet, mensonger. La société, telle qu'elle se dessine désormais, se révèle beaucoup plus tragique que ce que les enfants robots et les lionceaux dotés de parole ne le laisseront jamais imaginer.

Le *gekiga* forge dès lors, sans vraiment la théoriser, une nouvelle grammaire qui contraint l'œil à s'arrêter. Un langage qui vise à obliger, par la force du dessin, à scruter un décor détaillé, des visages émaciés et des regards fuyants par l'accumulation de gros plans et d'images fixes. En cela, le *gekiga* s'oppose clairement au dogme dominant d'un manga pour enfants qui travaille exclusivement à produire de la narration fluide et de la vitesse, sous l'influence du cinéma d'animation de Walt Disney. Il prône la réhabilitation du détail de l'image (case) sur l'énergie du montage (page), de l'observation sur le défilement, et, in fine, du « corps » sur le « langage ».

La principale réussite artistique du travail de Tatsumi est donc d'avoir recentré l'attention du public sur ces corps que le *story manga* se faisait jusqu'alors un plaisir d'ensevelir sous une débauche de scènes d'action. Rien de nouveau en fait, car les critiques savent, depuis la Seconde Guerre mondiale, que le langage « bouge toutes les fois qu'il y a révolution politique (Eisenstein), guerre (Rossellini) ou mutation technologique (Godard). C'est-à-dire toutes les fois que les corps ont été trop malmenés ou détruits pour oser encore pavoiser sur une affiche », comme le soulignait Serge Daney dans le *Libération* des années 1980.

Dans la nouvelle qui suit, Yoshihiro Tatsumi évoque précisément les conséquences de l'occidentalisation d'après-guerre sur les relations hommes-femmes. Il témoigne de la mort du désir sexuel, de son dévoiement par le capitalisme et l'industrialisation dans une civilisation en proie à une urbanisation étouffante. « Dans nombre de mes mangas, précisait Tatsumi, la ville occupe une place importante et semble menaçante. Cette présence témoigne du sentiment que j'éprouvais, à l'époque, en marchant dans Tokyo, aux côtés de vieilles maisons en train d'être détruites pour laisser place à des constructions en béton. À mes yeux, les êtres humains étaient menacés, ils se faisaient chasser par le béton. »

Dans le recueil dont cette nouvelle est extraite (*Cette ville te tuera*, à paraître en avril 2015), le béton dévore, histoire après histoire, les nouveau-nés, les corps, la libido, les relations humaines, tout ce qui donne du sens à la vie, pour ne laisser de place qu'à la colère : « Pour être franc, la réédition de mes anciens travaux me plonge dans l'ambiguïté. D'un côté, je suis évidemment content que ces œuvres pessimistes, qui n'ont pas connu le succès à l'époque car elles ne s'inscrivaient pas dans l'air du temps, puissent être redécouvertes, notamment à l'étranger. Mais d'un autre côté, je ressens comme une gêne de voir ressortir mes vieilles hontes, mes faiblesses ainsi mises à nu sur le papier. Je n'ai jamais dessiné pour les lecteurs. Je voulais me libérer, exprimer sans relâche ma colère. Et aujourd'hui, revoir ces mangas du passé me laisse perplexe. » **Propos recueillis par Stéphane Beaujean**

Bibliographie

Cette ville te tuera

L'Enfer

Une vie dans les marges *2 volumes parus*

(Cornélius)

La nouvelle qui suit est publiée dans son sens de lecture original (le début de l'histoire se trouve page 89)

FIN

©Bun Tanaka Cornic...

Un million de yens, c'est ridicule comme somme. Il n'en reste plus rien, de ton argent !
Bouge-toi un peu ! Tu fous rien de la journée !
Flotch
... je peux très bien m'en aller !
Si ça te pose un problème ...
Tu ferais comment pour te nourrir, sans moi ?
Splatch
Qu'est-ce que tu fais ?!
...
Qu'... Qu'est-ce que tu as ?
Aaah !
Ghiak

Bup-bup

Poissons tropicaux

Chambres pour une heure ou pour une nuit

©Rin Taisuke / Kurosawa

Je vois que vous regardez les piranhas. Ils sont beaux, n'est-ce pas ?
熱帯魚
Ils viennent d'Amérique du Sud. Ce sont des poissons carnivores, capables de dévorer en un clin d'œil un buffle ou même un homme...
Je vous fais un prix.
Poissons tropicaux
Grrr
Bub-bub
Tic-tac tic tac
Tu les as achetés à la foire ? Ils sont très beaux !
Certains clients sont vraiment collants... Ce n'est pas si facile de diriger un bar !
Tu n'es toujours pas couché ?

ガー
Schkiong
Schklong schkiong
Une assurance d'un million de yens ? Ah, mon chéri ! Grâce à toi, je vais pouvoir ouvrir mon bar...
...
Je m'occuperai bien de toi.
Ne t'inquiète pas.
Viens avec moi ...
Je vais me recoucher.
Je vais avoir ma propre affaire !
Je suis si heureuse !

Gr...

2 millions de yens

Un bus renversé l'assurance s'élève à 2 millions de yens

Schkiong schkiong schkiong

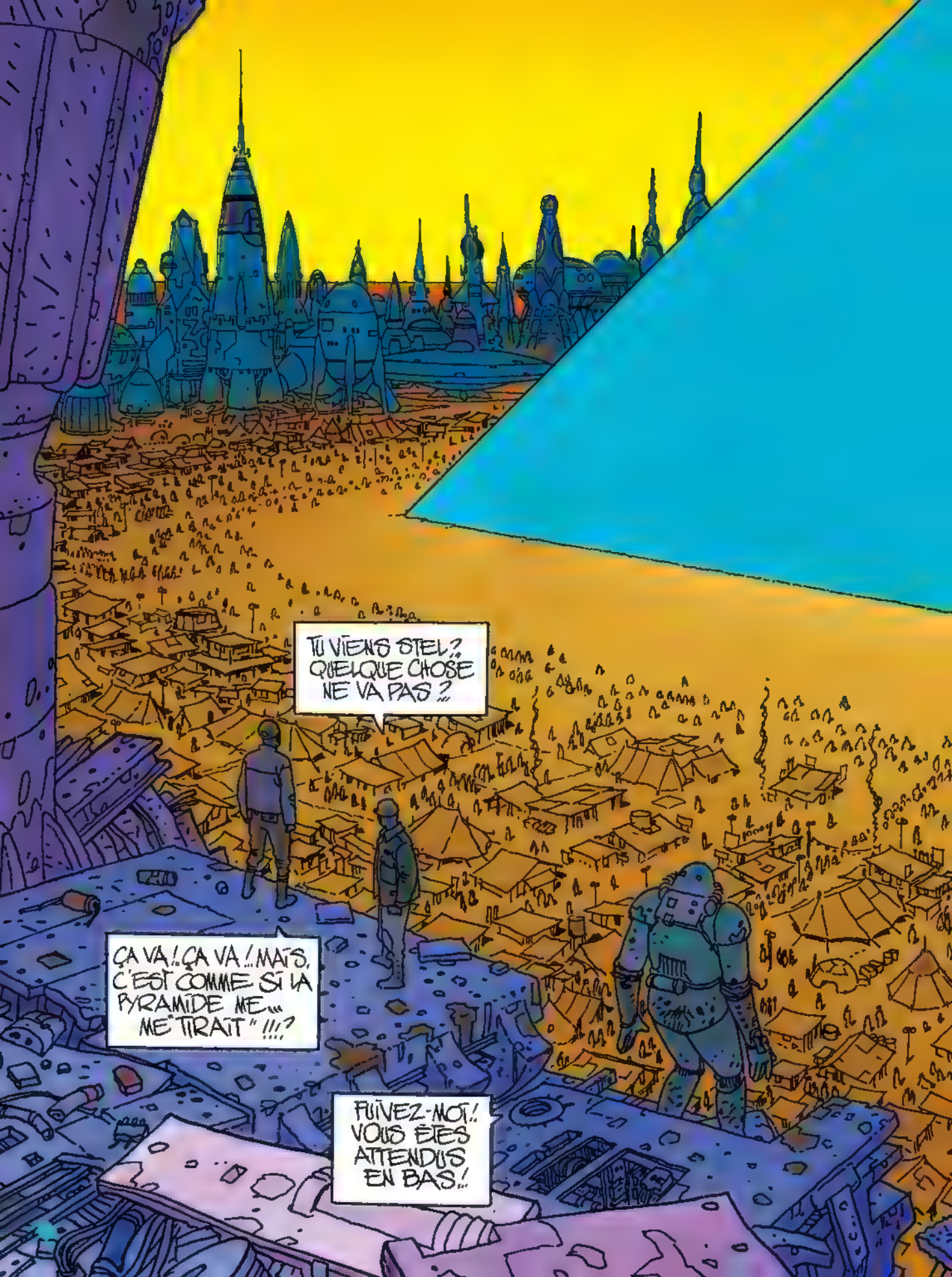
Ha...

Schkiong

©Kazuto Tatsuta - Dargaud 2015

Ton dîner est prêt. Moi, j'ai déjà mangé.
Ah, te voilà.
Usine
Je dois me dépêcher. Si j'arrive en retard, je vais me faire engueuler.
...
C'est déjà mieux que rien.
Il n'y a que du riz, désolée.
Tu n'es qu'un ouvrier.
Pff ! Qu'est-ce que je raconte ? C'est trop te demander...
Avec un million de yens, je pourrais avoir mon propre bar...
Tu pourrais pas, rien qu'une fois, gagner de l'argent ?

Les piranhas


TU VIENS STEL? QUELQUE CHOSE NE VA PAS?
ÇA VA!..ÇA VA!..MAIS, C'EST COMME SI LA PYRAMIDE ME... ME TIRAIT"!!!?
FUIVEZ-MOI! VOUS ÊTES ATTENDUS EN BAS!

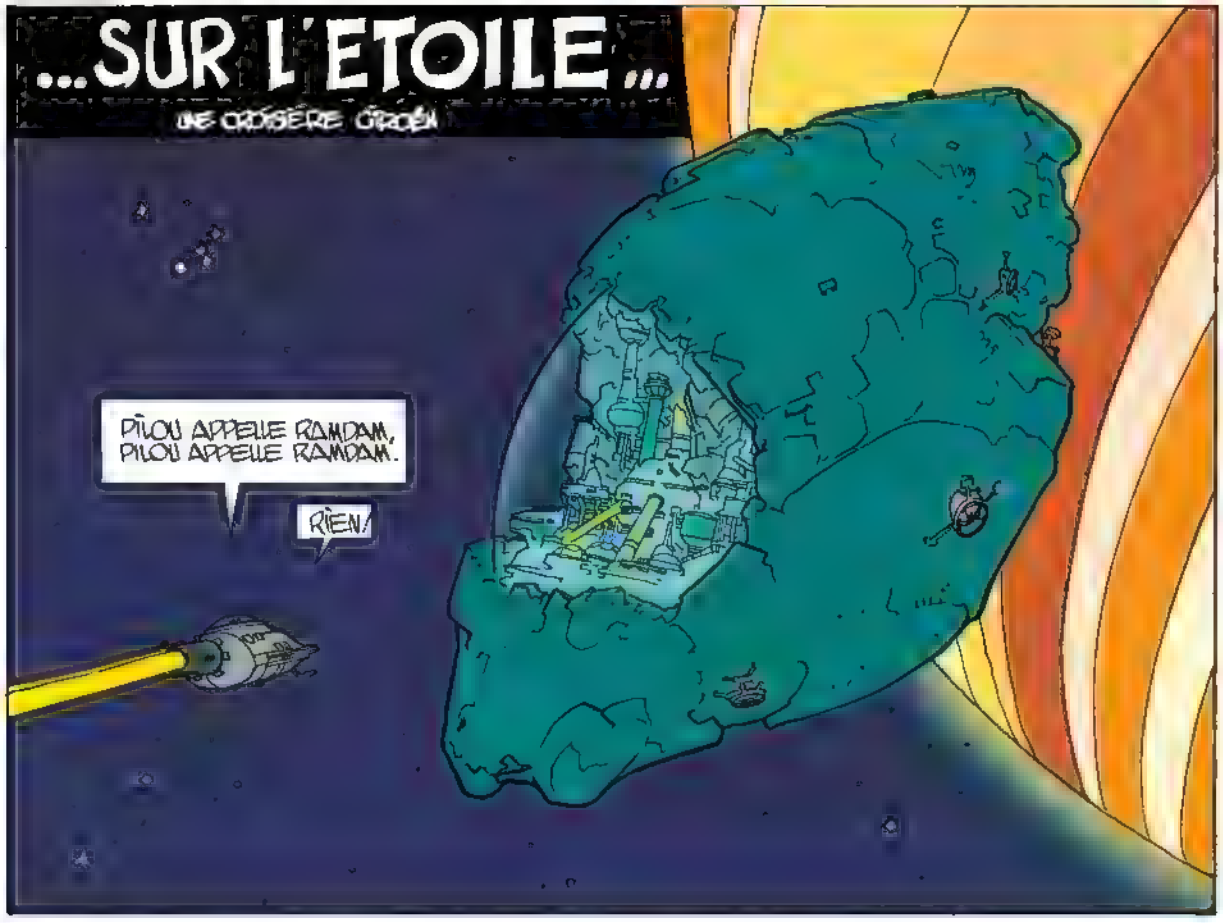
© Les Humanoïdes Associés

Mœbius

RÉPARER EDENA

Tandis que le chef-d'œuvre de Mœbius *Le Monde d'Edena* paraît en un seul volume en septembre 2015, le recueil d'entretiens avec l'auteur disparu en 2012, *Docteur Mœbius et Mister Gir*, est réédité chez Casterman. L'occasion de revenir sur la geste fabuleuse d'Edena, à l'origine un travail publicitaire qui a mué en un journal intime crypté, au même titre que l'étaient *La Déviation* ou *Inside Mœbius*.

Les histoires qui s'inscrivent dans le cycle d'Edena peuvent autant être lues comme une tentative d'évasion de la névrose que comme une forme d'ascèse. La manifestation la plus évidente de cette double aspiration repose sur le système graphique épuré adopté par Mœbius. À travers un style beaucoup moins spectaculaire que dans ses œuvres précédentes, le dessinateur cherche à dépouiller ses images de tout effet démonstratif pour tenter de se montrer le plus objectif possible, c'est-à-dire livrer une suite d'images « non marquées par les traces de l'ego », comme il l'explique à Numa Sadoul dans le recueil d'entretiens *Docteur Mœbius et Mister Gir*, paru pour la toute première fois chez Albin Michel en 1976, et dont un large extrait est publié ci-après. *Sur l'étoile* témoigne d'une inspiration proche du cycle *Major fatal*, notamment parce que l'environnement immédiat de Stel et Atan se résume à la mécanique des machines. Mais le ton du récit devie lorsque, une fois sortis de leur engin, les deux héros évoluent dans un décor sans faune ni flore, uniquement dominé par l'élément minéral. Le désert sans relief qui recouvre la planète évoque moins les ondulations du Sahara que l'horizon rectiligne du Sonora mexicain. Quant au visage des deux comparses, il est si peu caractérisé qu'il rappelle celui du plus célèbre héros d'Hergé, ce sont deux masques neutres et asexués, comme le sont les traits de Tintin. Mécaniciens vagabonds de l'espace, Stel et Atan semblent n'avoir d'autre fonction que de réparer ce qui ne fonctionne plus. En ce sens, ils s'inscrivent dans la tradition des personnages désincarnés de la bande dessinée franco-belge qui n'ont d'autre emploi que de restaurer l'ordre du monde, sans manifester aucune forme d'aspiration propre au commun des mortels. Le tandem s'élève pourtant à un autre niveau de conscience après avoir pris place, parmi une foule de non-humains, dans une pyramide. Ce symbole ascensionnel par excellence leur permet de s'envoler vers Edena, une planète au nom paradisiaque.
En 1985, lorsque *Sur l'étoile* paraît pour la première fois sous la forme d'un

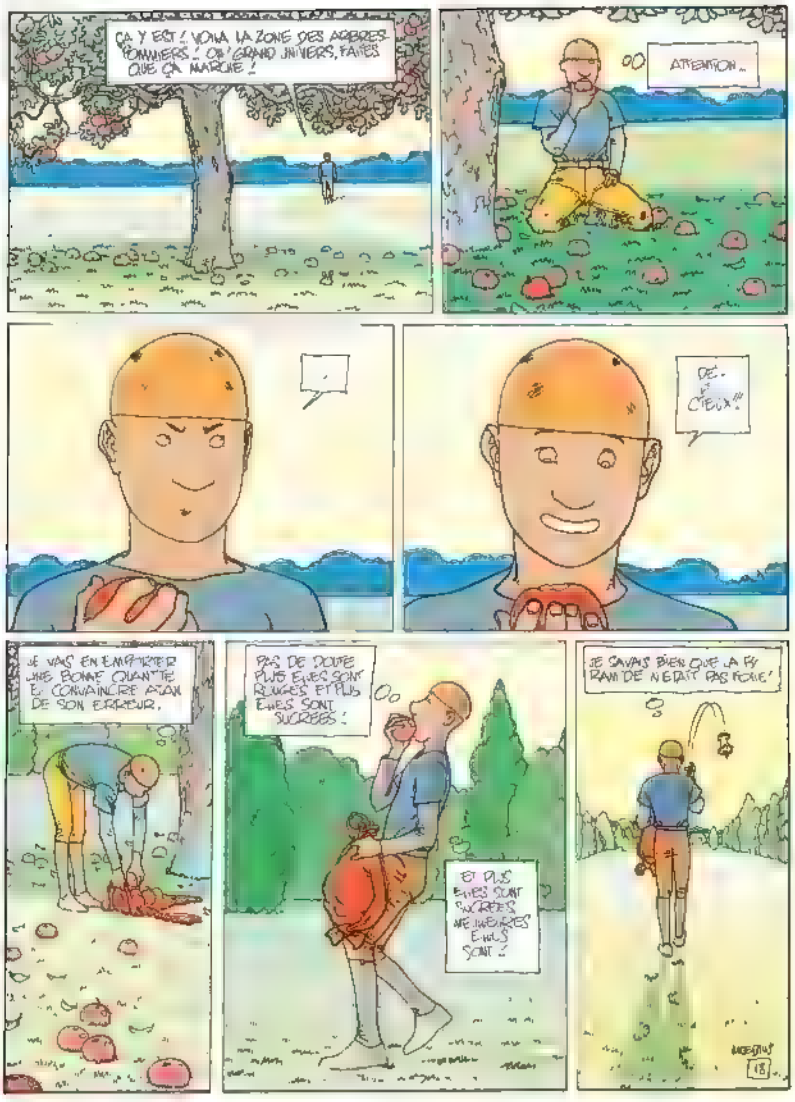


album diffusé en librairie, Mœbius se trouve au Japon pour participer à une adaptation animée de *Little Nemo*. La production, qui s'empêtre dans de nombreux problèmes d'écriture, laisse au dessinateur toute latitude pour se consacrer à ses projets personnels. Jean Giraud traverse alors une période de bouleversements spirituels et intimes qui le conduisent à remettre en question sa conception du monde et sa manière de vivre - jusque dans ses habitudes alimentaires. En relisant *Sur l'étoile*, l'artiste s aperçoit qu'il peut faire coïncider la quête de ses personnages avec son questionnement personnel. Les vingt-quatre premières pages des *Jardins d Edena* sont ainsi réalisées en une vingtaine de jours sur la table à dessin qu'il a fait installer dans sa chambre d'hôtel, à Tokyo. Passée cette période de frénésie créative, il conclut l'histoire à Los Angeles, où il vient de s'installer. Avec *Les Jardins d'Edena*, Mœbius ne présente pas une réécriture de la Genèse, mais plutôt le récit d'une régénération fondé sur les archétypes narratifs propres au conte ou au mythe. Coupés de tout contact avec leur technologie originelle, Stel et Atan renouent avec leurs pulsions vitales pour ne pas mourir. Forcés de renoncer à leur existence artificielle, les deux personnages vont retrouver forme humaine à force de se nourrir d'aliments naturels : leurs cheveux poussent et leurs identités mâle et femelle s affirment. Atan devient Atana et Stel éprouve pour elle du désir plus de l'amour. Le dessin de Mœbius abandonne peu à peu ses intentions de pureté pour s'épanouir dans une forme de foisonnement sensuel, tandis que Stel retrouve un état néanderthalien. Au moment de réunir en un seul volume toutes les histoires qui mettent en scène Stel, Atan et le monde d'Edena, la récurrence d un mot apparaît comme la révélation d'un motif évident : « réparer ». Selon le *Littré*, ce verbe signifie « remettre en état, refaire, raccommoder, rétablir, remédier, compenser, effacer ». En sculpture, il est employé lorsque l'on veut « adoucir les traits de la lime rude et ôter les défauts ». En chevalerie, il est synonyme de « rétablir les torts ». Enfin, en termes mystiques, il veut dire « être régénéré spirituellement ». Les significations de ce mot se superposent à l'infini pour laisser le lecteur libre d'interpréter selon sa sensibilité cette œuvre fascinante ...

Curieuse gestation : un travail publicitaire qui devient série d'auteur... En effet, tout est parti d'une commande de Citroën et, curieusement, l'affaire a dégénéré, ou régénéré en une véritable

> *"Mœbius cherche ici à livrer une suite d'images « non marquées par les traces de l'ego »."*

© Casterman 2015



À GAUCHE
Le recours au mythe accompagne le cheminement des personnages.

histoire qui me tenait à cœur et pouvait donner lieu à de riches développements

Dans *Sur l'étoile*, on trouve une brève allusion à la planète Edena. C'est de là que tout est parti ?
En effet. J'avais deux façons d'en finir avec *Sur l'étoile*. L'histoire s'achevait sur le départ des personnages vers le paradis. Alors, soit nous en restions là, et libre à chacun d'imaginer ce paradis, soit j'affrontais le problème en tant qu'auteur, et je me risquais à dépeindre ce paradis trouvé. Il s'est alors produit une rencontre étonnante entre ma découverte de l'instincto et la notion du paradis originel, puisque dans l'instincto, il est constamment question de nourriture originelle. La jonction s'est opérée dans ma tête entre la planète paradis (donc paradis terrestre) et l'instincto (donc nourriture originelle)

***Les Jardins d'Edena*, de ce point de vue, peuvent apparaître comme un véritable manifeste instincto, presque une profession de foi, presque un cours...**
Oui, mais logique. C'est justement ce qui m'a excité. En principe, le deuxième album devait inclure et clore toute l'histoire, le scénario était prêt, expliquant le mystère de la pyramide et des êtres bloqués dedans depuis des millénaires. Mais d'un seul coup, je me suis aperçu que d'aller vers cette explication justifiait l'approche d'une planète vierge, paradisiaque, et une auto-rééducation en harmonie avec ce monde, et que cela débordait largement le cadre d'un album. Je me suis mis à gamberger, imaginant les développements et posant tranquillement le principe selon lequel ces personnages sont coupés d'une certaine forme de spontanéité, de l'animalité qui caractérise les êtres vivants

C'est en somme une vision extrémiste de ce qui nous arrive déjà ?
Voilà, j'ai poussé cela à l'extrême. J'introduis le thème, amorcé avec la médecine moderne, que le corps est une machine imparfaite dont on peut et doit remplacer toutes les pièces. Stel et Atan sont en toute bonne foi persuadés que la bonne santé consiste à avoir de bonnes transplantations. C'est une vision d'êtres humains complètement coupés de leurs racines, notamment de leur sexualité. Et c'est là que ça devient étonnant. D'un seul coup, je me suis rendu compte que, d'une façon inconsciente, à partir d'une publicité pour Citroën, j'avais mis en place un fabuleux drame cosmique ! Et le fait que Stel et Atan soient un homme et une femme fut une autre découverte ; je ne le savais pas au départ ! Involontairement, j'ai dessiné Stel masculin et Atan avec une morphologie plus féminine. Mais le genre féminin n'est pas utilisé ; mon texte propose en fait un monde au masculin, donc neutre, asexué. D'une certaine façon, j'ai eu l'impression que j'exprimais là quelque chose d'alors fortement enraciné en moi : une indifférenciation entre mon masculin et mon féminin. Du coup, l'histoire ouverte par le premier album est devenue très claire : par le biais de la nourriture, je montre le passage d'un état complètement synthétique à un état complètement naturel, avec tout ce que cela implique comme blocages, peurs et résistances. Ensuite les conséquences, la métamorphose, la réinvention de soi...

On a l'impression qu'Atan devient femme par la vertu de cette planète.
La même vertu qui fait de Stel un homme. Ce n'est pas seulement l'effet de la planète ; c'est aussi d'être retiré d'un milieu, d'un conditionnement. Cette coupure, plus le fait de la planète

leur font expérimenter des choses qu'ils ne connaissaient que de façon abstraite : une pomme, le sexe, etc. Il s'opère un rééquilibrage, une remise en phase d'un savoir livresque avec une pratique authentique. Comme tu le vois, j'ai laissé les choses se mettre en place toutes seules, comme pour le premier album d'ailleurs, et certaines énigmes posées alors vont trouver une solution. J'ai une idée assez claire du plan d'ensemble, quoique les découvertes progressives modifient curieusement la solution de l'énigme et apportent constamment des éléments nouveaux. Je me suis engagé dans un programme qui va m'astreindre à évoluer très fort au cours des prochaines années.

Peut-on dire que *Le Monde d'Edena*, comme jadis *La Déviation*, fonctionne à la manière d'un journal intime ?
Je ne sais pas. La narration y est plus claire. Bien sûr, cela suit ma découverte de l'instincto, mais est-ce assez pour en faire un journal intime ? De toute façon, on met toujours dans nos histoires les choses qui expriment nos préoccupations majeures dans les zones tangentes de l'inconscient.

Par rapport au *Major* ou au *Garage*, quel est le degré de construction préalable d'*Edena* ?
C'est construit, bien qu'il arrive forcément un moment où il faille inventer ce qui va se passer. Il n'y a plus ces contraintes que je m'étais données dans les histoires avec le Major : casser chaque fois la narration, fuir le sens évident pour retrouver le sens caché, c'était ça l'idée-force du *Major* et du *Garage*. Je n'ai plus à recourir à cela maintenant, dans la mesure où mes intentions cachées m'apparaissent plus clairement. Plus besoin de « dessin automatique ».

À propos... le dessin, parlons-en. Tu disais vouloir, dans *Le Monde d'Edena*, obtenir un style « non marqué par les traces de l'ego »...
Au début, j'ai été vivement intéressé par cette notion d'un dessin purement objectif. Mais je vois aujourd'hui que j'ai échoué à ce niveau : c'est impossible, ce doit être un mythe. Je ne regrette pourtant pas d'avoir essayé, j'en ai tiré des leçons profitables.

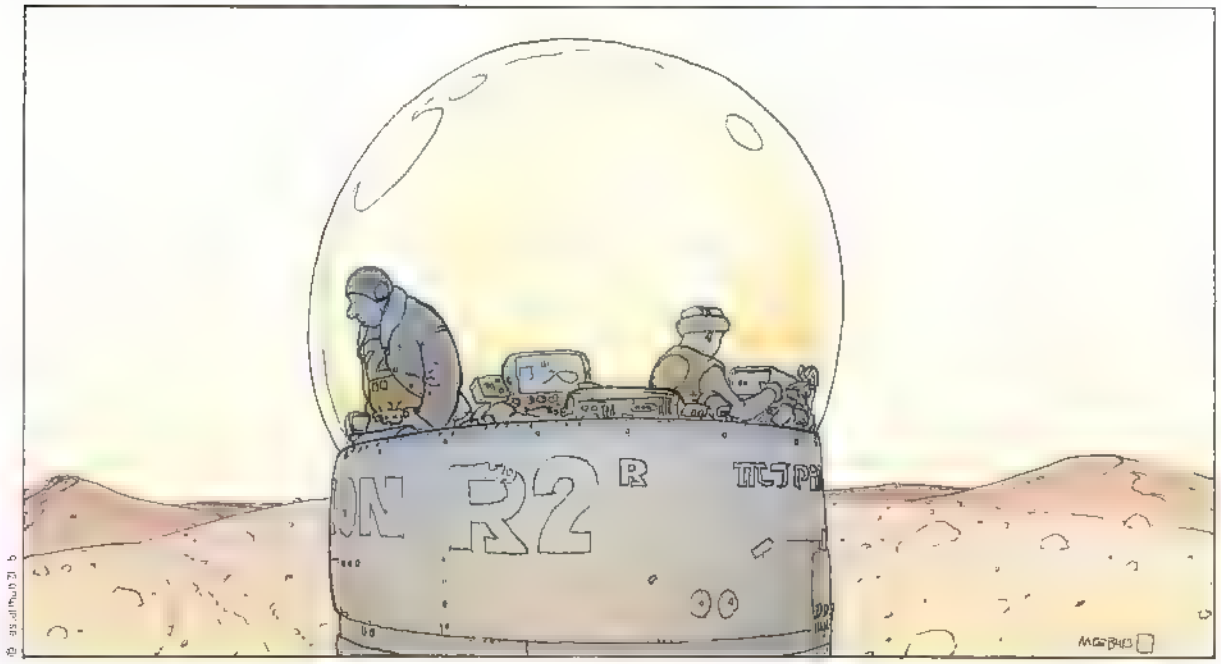
Qu'est-ce que ça veut dire un dessin « purement objectif » ?
Je me le demande, justement... Hergé est assez intéressant de ce point de vue-là : il met dans son dessin très peu de gestes personnels.

Mais ce n'est pas un dessin « purement objectif », car il est en permanence nourri de ses expériences, de ses conflits, de ses passions refoulées.
Voilà pourquoi le seul véritable dessin sans ego est le dessin sacré. Un jour, Michel Rouge m'a montré une image traditionnelle du Bouddha. Dans l'initiation, l'apprenti doit recopier ce dessin jusqu'à ce que le gourou estime avec certitude qu'il est totalement dénué de traces de l'ego. C'est un exercice extrêmement difficile, patient, appliqué, qui va de pair avec une démarche spirituelle approfondie. Un peu comme pour le tai-chi, où le mouvement doit posséder sa perfection au-delà des différences morphologiques de chacun, ou le geste doit être précis au millimètre près. Disons que sans aller jusque-là, j'essaie par moments de faire une BD qui sache éviter le recours à l'habileté et au mélodrame.

Mais comment ?
Je ne sais pas... Non, là, je ne sais vraiment pas !

Comment pourrais-tu raconter une histoire pleine de drame et d'émotion en essayant d'oublier le drame et l'émotion, et l'habileté technique requise ?
J'essaie d'arriver à une modération des effets. Ce qui ne signifie pas forcément l'oubli de l'émotion.

Dans *L'Incal* aussi, tu as essayé ?
Justement, dans les deux derniers je me suis offert quelques tranches de défoulement. Je trouvais idiot de faire



© Moebius 2015

du puritanisme alors que le scénario demandait au contraire des effets

Quand même, en règle générale, depuis *L'Incal*, ton style a évolué vers une forme nettement plus épurée
Cela n'a rien à voir : on peut être épuré et pratiquer l'effet !

Mais n'est-ce pas ce que tu veux dire quand tu parles d'un dessin nettoyé de l'ego ?
Ce n'est pas tout à fait ça. Le dessin nettoyé de l'ego aboutit à la ligne méditative pure. L'absolu du dessin sans ego serait de tracer un cercle aussi parfaitement qu'avec un compas. Tel n'est pas le but de la BD qui est, d'abord, de raconter des histoires. En fait, ce qui me plaît, c'est de jouer dans la narration sur un registre accordé à ma personnalité ; trouver des effets mais en demi-teintes, conduire tout de même le lecteur, mais par des procédés subtils et calmes. C'est assez difficile à expliquer mais on retrouve beaucoup cela chez Hergé ou même André Juillard, chez des auteurs qui entraînent l'adhésion du lecteur par la probité.

C'est juste. Et en fait, c'est vrai que tu as fini par arriver à une certaine clarté de la ligne, à un minimum d'effets.
C'est devenu simple. Mais ce n'est pas du Hergé tout de même…

On t'a beaucoup reproché cette simplification, ce glissement vers l'édénisme graphico-mental

MŒBIUS

"La démarche d'Hergé serait de s'effacer, de dessiner le monde sans lui-même. Je serais plutôt tourné vers cette démarche."

Qu'as-tu pensé de cette déception qui s'exprimait parfois ?
J'ai pensé que nous avons besoin, pour être excités sensoriellement, d'un certain nombre d'ingrédients corsés.

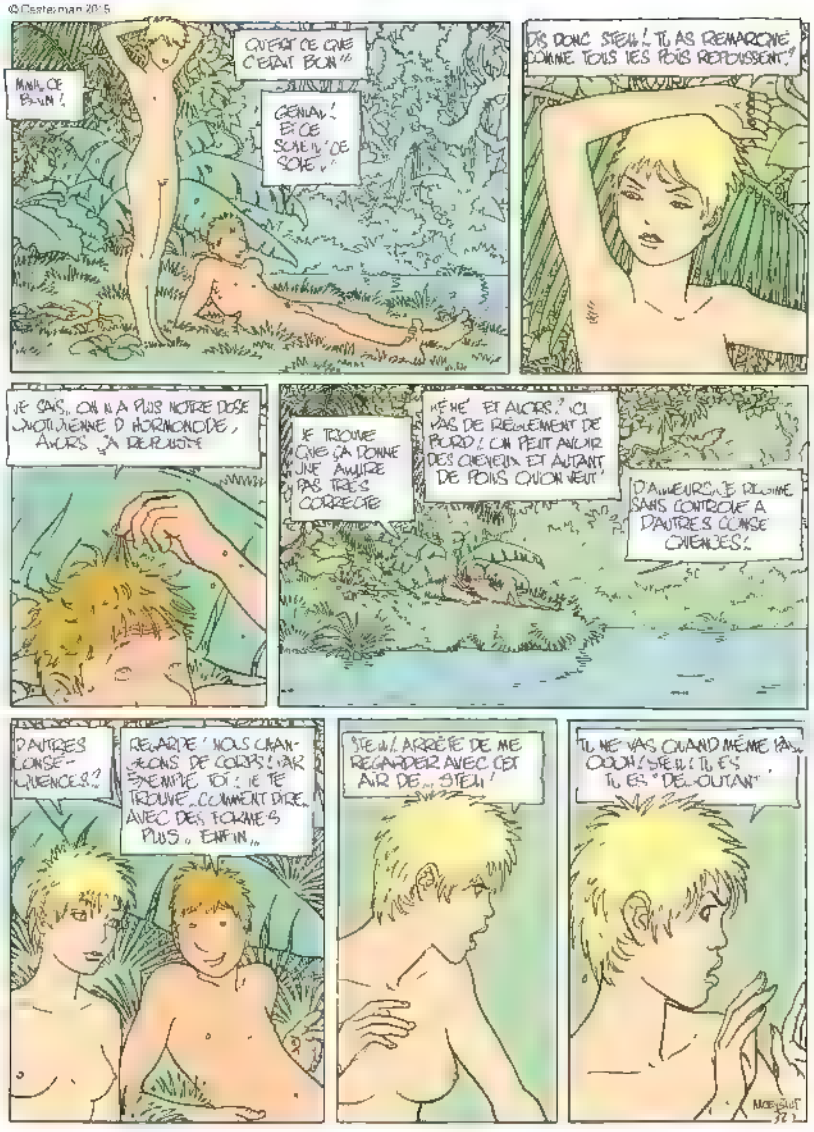
Que Mœbius leur donnait auparavant ?
Peut-être. Alors que je propose maintenant d'expanser la sensualité, la sensibilité, d'ouvrir un peu plus les canaux de l'attention, au lieu de la surenchère dans l'assaisonnement… Ça rappelle le problème de la nourriture où, soit tu recherches une augmentation de la force du goût des aliments, soit une augmentation de ta propre capacité à sentir. Je ne demande pas au lecteur de s'exciter sur des stimulations très fortes, je lui propose des stimulations faibles de la BD homéopathique, si je puis dire ! – et s'il accepte de jouer ce jeu-là, il trouvera un plaisir subtil, s'ouvrira à de nouvelles sensations de plus en plus fines. Ma position doit être juste puisque je reçois des témoignages de lecteurs satisfaits. Il y a donc encore en nous des zones vivantes, aptes à répondre à la sollicitation homéopathique.

C'est toujours le problème de ces lecteurs qui ne supportent pas une évolution d'auteur « à contre-courant » de ce qu'ils attendent de lui…
Certains voudraient me voir évoluer totalement dans le sens de la surenchère et de l'effet ? Tant pis ! D'ailleurs, *Blueberry* me sert d'exutoire à ce niveau là, en restant assez constant dans les effets. J'ai bien tenté de le tirailler du côté Mœbius et de diminuer les effets, mais c'était une erreur, je le vois nettement.

Alors tu ne chercheras plus à obtenir un dessin privé d'ego ?
Je pense que cela ne m'est pas possible. Le concept est intéressant dans le cadre d'une initiation traditionnelle, bouddhiste par exemple, mais pour nous, Occidentaux, c'est juste un exercice pour s'amuser en dessinant des ronds ou des carrés. Cela dit, dans les écoles, on fait un peu cela en reproduisant inlassablement, sur une grande feuille, avec un fusain, des chapiteaux corinthiens ou des têtes de Michel-Ange… On apprend beaucoup de cette manière, particulièrement à discerner ce qui vient de soi et ce qui est objectif dans un dessin. C'est impressionnant, car tu sais ensuite jusqu'où tu peux aller, faire des expérimentations en permanence… Franquin le fait constamment avec

© Casterman 2015

À DROITE
L'humanisation progressive des corps de Stel et Atana...



tout ce qu'il dessine : voitures, animaux, décors, il a vraiment expérimenté l'idée d'introduire de l'ego dans la représentation du monde. Et c'est merveilleux : il traduit tout en Franquin, le monde entier devient lui-même ! Alors que la démarche d'Hergé, au contraire, serait de s'effacer, de dessiner le monde sans lui-même. Moi, je suis plutôt tourné vers cette démarche-ci. Avec la différence qu'il s'agit d'un monde imaginaire et dont j'aurais seul l'accès.

Tu n'as pourtant jamais fait un dessin où tu n'es pas présent.
C'est sans le vouloir. Ce qui apparaît, c'est en fait la partie passée inconsciemment, quelque chose de plus intime et de plus réel qui est au-delà des intentions. Par exemple, mon expérimentation du dessin abstrait est à conseiller à n'importe quel artiste. À travers cette forme, le but est d'essayer de traduire, sans tentative de représentation, des émotions profondes ou superficielles : qu'est-ce qui apparaît quand on est déprimé, quand on est heureux, quand on est en phase maniaque ? Le résultat est toujours révélateur. Je dirais même thérapeutique.

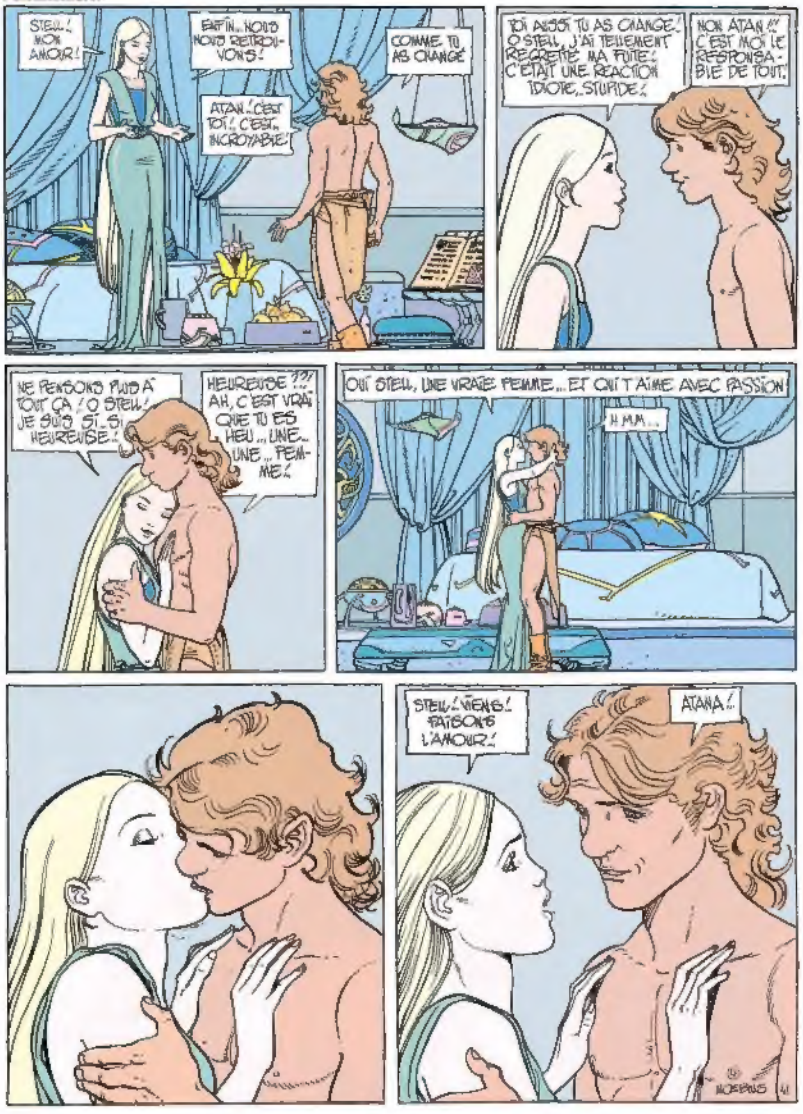
Dans *Le Monde d'Edena*, on assiste à un changement radical de style à partir du moment où les personnages progressent dans leurs découvertes : le dessin devient d'un coup plus luxuriant, il passe d'Hergé à Franquin.
Au départ, c'est une question purement technique. Toute la première partie, jusqu'à la planche 24, a été réalisée en vingt jours dans une chambre d'hôtel à Tokyo. La vitesse à laquelle c'était dessiné et le style qui s'imposait pour aller aussi vite étaient incroyables : j'alignais parfois trois planches par jour ! Le reste a été dessiné à mon retour aux États-Unis, plus tranquillement et plus lentement. La manière dont cela coïncide avec le nœud de l'histoire est troublante : rien n'est volontaire, mais tout est voulu ! C'est « l'ordinateur cosmique » qui décide... C'est chouette, non ?...

Là, on ne peut plus te reprocher d'appauvrir le dessin.
Le lecteur découvre ici le héros réel de l'histoire qui est le dessinateur, il suit ma propre aventure, mon propre changement en filigrane de celui des personnages... C'est pour moi une grande extase d'avoir senti cette transformation s'opérer et de voir qu'elle s'inscrivait aussi bien dans le récit. J'étais dans un état de grâce !

En se référant encore au principe du nez comme représentation sexuelle, on pourrait dire que Stel trouve son nez en trouvant son sexe... Je trouve à ce propos que la dimension érotique est singulièrement absente de ton œuvre. Pourquoi ?
Je n'en sais rien. En revanche, on voit apparaître une chose qui n'existait pas avant, la dimension sentimentale. Dans *Le Monde d'Edena*, comme dans *L'Incal*, on voit des personnages qui s'aiment. Cela m'intriguait beaucoup de ne jamais avoir dépeint des émotions sentimentales, sinon sous un angle sarcastique. Maintenant non seulement mes personnages ont des émotions, mais ces émotions deviennent des moteurs de l'histoire. L'amour de Stel et d'Atan est évident. Mais ce qui apparaît d'abord est une dimension plus sexuelle qu'érotique ou sentimentale.

Mais il y a dans certains Mœbius d'autrefois une dose d'érotisme qui a disparu depuis une dizaine d'années.
Il y a un moment où l'on aime choquer avec certaines choses, parce qu'on a besoin en fait d'être choqué soi-même.

© Casterman 2015



Je n'ai jamais remarqué que l'érotisme dans tes bandes ait quelque chose de choquant.
Moi, j'ai l'impression que si. J'ai même l'impression que j'ai toujours cherché à choquer… Dans *Major fatal*, il y a un moment où Grubert dit : « Mœbius est un amateur de scandale » (planche 10). Eh bien, c'est ça : j'aime scandaliser dans mes histoires, mais pas dans les zones habituelles. Mon goût de choquer ne s'est pas basé sur l'utilisation des peurs ou des frustrations sexuelles d'autrui.

Même pas sur les tiennes puisque, de toute façon, tu détruis tes dessins érotiques !
On pourrait insinuer que la base de l'érotisme est la frustration : c'est promettre sans tenir. Plus on expose l'acte sexuel ou plutôt le rêve sexuel dans une BD ou dans une histoire, plus on fait sentir au lecteur la cruelle désillusion de la réalité. Il voit un dessin qui est censé le plonger dans le délice, alors qu'il n'est jamais qu'en train de regarder ce qui n'est qu'un dessin…

Pareil pour celui qui le dessine, non ?
Pareil. Le plaisir sexuel véritable n'est pas dans le dessin ; il est quand on se trouve avec une femme, ou un homme, avec un autre être, quand on le vit. À la limite, si on le dessine, c'est qu'on n'est pas satisfait de ce qu'on vit.

C'est une interprétation ; elle ne vaut pas pour tout le monde.
Peut-être au fond que je n'interprète pas. Peut-être que je justifie… Dans le cas des dessins pornographiques que j'ai détruits, ils servaient à compenser des pulsions irréalisables dans le réel. Mes pulsions comportaient énormément de choses que je ne voulais pas voir exister, qui ne pouvaient exister que par l'exploitation, la torture ou même le meurtre de l'autre sexe. J'ai toujours pensé qu'il valait mieux dessiner ou écrire cela que le vivre. C'était souvent très scatologique et trop horrible…

Et pourquoi détruire ces dessins ?
Pour cette même raison qu'ils étaient trop horribles.

Tu effaces des traces compromettantes ?
Peut-être… Enfin, je ne suis pas pornographique. Ou plutôt, si je suis porno, je suis graphique avant tout ! En tout cas, rien n'est joué. Ma vie n'est pas finie ; j'ai encore des portes coincées à ouvrir et des corridors emmurés. Mais je vis en ce moment ma sexualité de façon harmonieuse et libre. Je vais jusqu'au bout de mes rêves… Donc cela doit transparaître dans *Le Monde d'Edena*. Il y a des scènes de sexualité parce que c'est le moteur de l'histoire. Peut-être que, bientôt, le moteur de l'histoire, et donc mon vécu demanderont qu'il y ait aussi de l'érotisme.

Introduction de Benoît Mouchart, propos recueillis par Numa Sadoul

À GAUCHE
… et l'adhésion pleine et entière des personnages au sentiment et à la sexualité.

MŒBIUS

"Je ne suis pas pornographique. Ou plutôt, si je suis porno, je suis graphique avant tout !"

Le Monde d'Edena, de *Mœbius, édition intégrale (Casterman)*
Docteur Mœbius et Mister Gir, *de Numa Sadoul (à paraître chez Casterman au troisième trimestre 2015)*

Un très grand merci à Kathy Degreef et à Nathalie Rocher.

NICOLAS DE CRÉCY

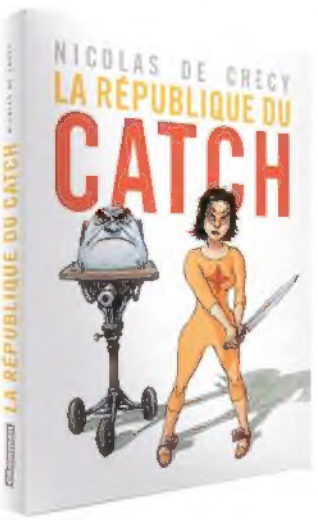
LA RÉPUBLIQUE DU CATCH

« Design des machines, mouvements de caméra, composition...
Il y a beaucoup de surprises dans son monde et on ne s'en fatigue jamais ! »
Katsuhiro Otomo

« Le trait de Nicolas de Crécy est très libre et joyeux. »
Naoki Urasawa

« Non seulement un virtuose du dessin,
mais aussi un grand metteur en scène. »
Jirô Taniguchi

Retrouvez l'imaginaire baroque de Nicolas de Crécy dans un polar trépidant !



casterman

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

© 2015 de Crécy-Casterman-Shueisha

DESPERADOS
DESPERADOS LIME
DESPERADOS LIME
12.04.15 | 17:50
Crédit photo : Ben Stockley
L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION.